

Armée suisse

Règlement 53.103 f

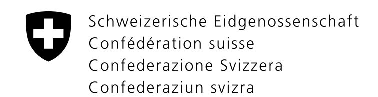
Pistolet 9 mm 75

(Pist 9 mm 75)



Valable dès le 01.01.2000
Etat au 01.07.2019

SAP 2529.0741



Armée suisse

Règlement 53.103 f

Pistolet 9 mm 75

(Pist 9 mm 75)

Valable dès le 01.01.2000
Etat au 01.07.2019

Distribution

Exemplaires personnels

– Tous les of et sof instruits au pist 75
– Mécaniciens sur armes

Entrée en vigueur

Règlement 53.103 f

Pistolet 9 mm 75

(Pist 9 mm 75)

du 13.09.1999[1]
édicté en vertu de l'article 19 de l'ordonnance sur l'organisation militaire du 18.10.1995, et de l'article 3, 1er alinéa, lettre c, de l'ordonnance du Département militaire fédéral du 24.03.1976 sur les prescriptions militaires[2].

Le présent règlement 53.103 f entre en vigueur le 01.01.2000.

Il abroge à la même date toutes les dispositions contraires.

Le chef de l'Armée

[1]Date de signature
[2]RS **172.214.1**

Remarques

Le présent règlement définit les techniques de base dans le domaine du tir au pistolet 75. Les figures présentées sont à comprendre de manière symbolique. Les techniques décrites peuvent être adaptées en fonction de la situation et de l'équipement, dans le respect des prescriptions de sécurité.

Niveaux d'instruction
On distingue les niveaux d'instruction suivants.

1. Utilisateur (niveau 1)
   Avoir réussi l'instruction de base et les tests correspondants. Fait partie intégrante de l'instruction de base du soldat.

2. Formateur (niveau 2)
   Est habilité à instruire des utilisateurs. Fait partie intégrante de l'instruction de base des cadres.

3. Instructeur (niveau 3)
   Est habilité à instruire des formateurs. Fait partie intégrante de l'instruction de base des militaires de carrière au CIA. Inscription dans BEDA.

4. Expert (niveau 4)
   Est membre du groupe d'experts du CIA, qui comprend un expert par unité organisationnelle. Inscription dans BEDA.

Validité des autorisations
L'autorisation de niveau 3 est valable pendant toute la durée du contrat de travail. Les experts (niveau 4) sont tenus de suivre chaque année le cours pour experts dispensé par le CIA et de participer à l'encadrement d'un cours pour instructeur (niveau 3).

Table des matières

Page

1 Connaissance de l'arme et des munitions 1
1.1 Généralités 1
1.2 Arme et accessoires 1
1.3 Fonctionnement 3
1.4 La munition 4

2 Maintenance 6
2.1 Responsabilités 6
2.2 Démontage et remontage 7
2.3 Service de parc 8
2.4 Prescriptions pour le graissage 9
2.5 Contrôle de fonctionnement 9

3 Contrôles 10
3.1 Contrôle du retrait des cartouches 10
3.2 Contrôle du canon 10

4 Sécurité 11
4.1 Instruction à la sécurité 11
4.2 Les quatre règles élémentaires de sécurité 11
4.3 Neutralisation de l'arme 12
4.4 Transmettre l'arme à un tiers 13
4.5 Prescriptions de sécurité 13
4.6 Prescriptions de sécurité pour le tir en stand 14

5 Maniement de l'arme 15
5.1 Contrôle personnel de sécurité (CPS) 15
5.2 Charger 17
5.3 Retirer les cartouches 19
5.4 Recharger 22
5.5 Changer de magasin 23
5.6 Dérangements 24
5.6.1 Elimination des dérangements (procédure simplifiée) 24
5.6.2 Les dérangements possibles et leurs symptômes 27

6 Manipulations 29
6.1 Dégainer l'arme 29
6.2 Rengainer de l'arme 30
6.3 Position de base 31
6.4 Position d'engagement 32
6.5 Position de contact 33
6.6 Position de préparation 34
6.7 Position d'attente 35

7 Mises en joue . . . 36
7.1 Mise en joue debout . . . 36
7.2 Mise en joue à genou . . . 37
7.3 Mise en joue couchée . . . 38
7.4 Tir en stand . . . 40

8 Principes de l'instruction au tir . . . 41
8.1 Les cinq éléments du tir . . . 41
8.1.1 Prise en main de l'arme = ferme mais non crispée . . . 41
8.1.2 Position de tir = confortable et stable . . . 42
8.1.3 Visée = guidon net . . . 43
8.1.4 Respiration = ne pas y penser . . . 44
8.1.5 Départ du coup = jusqu'en butée . . . 45
8.2 Les sept étapes du tir . . . 46

9 Technique d'engagement de l'arme . . . 47
9.1 Genres de feu . . . 48
9.1.1 Doublette (coup double) . . . 48
9.1.2 Drill d'échec . . . 48
9.1.3 Coup par coup (cpc) . . . 48
9.1.4 Coup par coup rapide (cpcr) . . . 48
9.2 Pivots . . . 49
9.3 Tir en marchant . . . 50
9.4 Drill d'urgence . . . 51
9.5 Drill de protection de l'arme . . . 52
9.6 Changement d'arme . . . 53
9.7 Tir avec lumière blanche . . . 54
9.8 Maniement et tir à une main . . . 56

Annexe 1
Commandements de tir . . . 60

Annexe 2
Analyse de la répartition des impacts . . . 61

Table des illustrations

Page
Figure 1 Le pistolet 9 mm 75 avec accessoires . . . 1
Figure 2 Parties du pistolet 75 . . . 2
Figure 3 Caisse de 1000 coups . . . 4
Figure 4 Boîte de 20 coups . . . 4
Figure 5 Carton de 1000 coups . . . 5
Figure 6 Boîte de 20 coups . . . 5
Figure 7 Boîte de cart manip 9 mm pist . . . 5
Figure 8 Boîte de cart manip 9 mm pist . . . 5
Figure 9 Arme neutralisée . . . 12
Figure 10 Transmettre une arme non chargée . . . 13
Figure 11 Transmettre une arme chargée . . . 13
Figure 12 Armer le chien avec le pouce de la main faible . . . 15
Figure 13 Ouvrir la culasse et contrôler l’état du pistolet . . . 15
Figure 14 CPS de nuit avec l’index de la main forte . . . 16
Figure 15 Introduire le magasin (droitiers) . . . 17
Figure 16 Introduire le magasin (gauchers) . . . 17
Figure 17 Mouvement de charge (droitiers) . . . 17
Figure 18 Mouvement de charge (gauchers) . . . 17
Figure 19 Contrôle de charge (droitiers) . . . 18
Figure 20 Contrôle de charge (gauchers) . . . 18
Figure 21 Désarmer l’arme, variante 1 (droitiers) . . . 18
Figure 22 Désarmer l’arme, variante 1 (gauchers) . . . 18
Figure 23 Désarmer l’arme, variante 2 (droitiers) . . . 18
Figure 24 Désarmer l’arme, variante 2 (gauchers) . . . 18
Figure 25 Position des pieds lors du retrait des cartouches . . . 19
Figure 26 Ouvrir et bloquer la culasse (droitiers) . . . 20
Figure 27 Ouvrir et bloquer la culasse (gauchers) . . . 20
Figure 28 Contrôle de l’arme (droitiers) . . . 20
Figure 29 Contrôle de l’arme (gauchers) . . . 20
Figure 30 Position générale pendant le retrait des cartouches (droitiers) . . . 21
Figure 31 Position générale pendant le retrait des cartouches (gauchers) . . . 21
Figure 32 Placer le magasin de réserve sous le magasin entammé . . . 23
Figure 33 Tenir les deux magasins . . . 23
Figure 34 Pivoter la main pour introduire le magasin de réserve . . . 23
Figure 35 Verrouiller le magasin de réserve . . . 23
Figure 36 Coup sec sur le magasin . . . 25
Figure 37 Mouvement de charge . . . 25
Figure 38 Dégainer l’arme, étape 1 . . . 29
Figure 39 Dégainer l’arme, étape 2 . . . 29
Figure 40 Dégainer l’arme, étape 3 . . . 30
Figure 41 Dégainer l’arme, étape 4 . . . 30
Figure 42 Position de base . . . 31

Figure 43 Position d’engagement. . . . 32
Figure 44 Position de contact. . . . 33
Figure 45 Position de préparation 34
Figure 46 Position de préparation 34
Figure 47 Position d’attente (de face) 35
Figure 48 Position d’attente (de côte) 35
Figure 49 Mise en joue debout 36
Figure 50 Mise en joue debout 36
Figure 51 Mise en joue à genou. . . . 37
Figure 52 Mise en joue à genou. . . . 37
Figure 53 Mise en joue à genou. . . . 37
Figure 54 Genoux à 45° de la direction de tir 38
Figure 55 Prendre appui avec la main faible 38
Figure 56 Position du corps par rapport à la direction de tir 38
Figure 57 Mise en joue couchée sur le flanc fort. . . . 39
Figure 58 Mise en joue couchée sur le flanc faible 39
Figure 59 Tir en stand à deux mains 40
Figure 60 Tir en stand à une main 40
Figure 61 Tenue de l’arme à une main. . . . 41
Figure 62 Tenue de l’arme à deux mains 42
Figure 63 Tenue de l’arme à deux mains, pouces relevés. . . . 42
Figure 64 Visée. . . . 43
Figure 65 Oeil directeur côté fort. . . . 43
Figure 66 Deux yeux ouverts 43
Figure 67 Oeil directeur côté faible 43
Figure 68 Technique de respiration 44
Figure 69 Position de l’index sur la détente. . . . 45
Figure 70 Côté faible 49
Figure 71 Arrière. . . . 49
Figure 72 Côté fort 49
Figure 73 Pivot à 90°, côté faible. . . . 49
Figure 74 Pivot à 90°, côté fort 49
Figure 75 Position finale. . . . 49
Figure 76 Drill d’urgence 51
Figure 77 Reculer rapidement 51
Figure 78 Augmenter la distance et adopter une position stable 51
Figure 79 Tir avec l’arme protégée 52
Figure 80 Lampe croisée 55
Figure 81 Lampe à hauteur du menton droit 55
Figure 82 Lampe à hauteur du menton gauche 55
Figure 83 Lampe en l’air. . . . 55
Figure 84 Lampe contre l’arme. . . . 55
Figure 85 Saisir l’arme avec la main faible 56
Figure 86 Changement de main 56
Figure 87 Mise en joue à une main, de face 57

Figure 88 Mise en joue à une main, sur le côté (en mouvement) 57
Figure 89 Changement de magasin à une main, debout 58
Figure 90 Changement de magasin à une main, à ge-nou. 58
Figure 91 Mouvement de charge à l'aide du ceinturon 58
Figure 92 Mouvement de charge à l'aide de la chaussure 58

1 Connaissance de l’arme et des munitions

1.1 Généralités

1 Le pistolet est avant tout destiné au combat à courte distance au coup par coup, en doublette et au coup par coup rapide.

2 Le pistolet est engagé
- comme moyen primaire pour l’autodéfense ou comme arme principale si le militaire n’est pas équipé d’autre arme,
- comme moyen secondaire, en complément de l’arme longue.

1.2 Arme et accessoires

3 **Généralités**
Le pistolet 9 mm 1975 est une arme semi automatique tirant coup par coup. L’énergie produite par le recul est utilisée pour le fonctionnement automatique de l’arme.

L’arme est pourvue d’une détente à double action (réarmement et cran d’arrêt), d’un levier de désarmement et d’une sûreté automatique du percuteur. Cette construction permet une préparation rapide au tir, une suite rapide des coups, ainsi qu’une sûreté dans le maniement, sans exiger une commande manuelle d’un levier de sûreté extérieur.

Le pistolet tire des cartouches de 9 mm contenues dans des magasins à neuf cartouches.

Le pistolet 9 mm 75 est accompagné de différents accessoires, à savoir un holster (pour droitier ou gaucher), un magasin de réserve et une trousse de nettoyage.

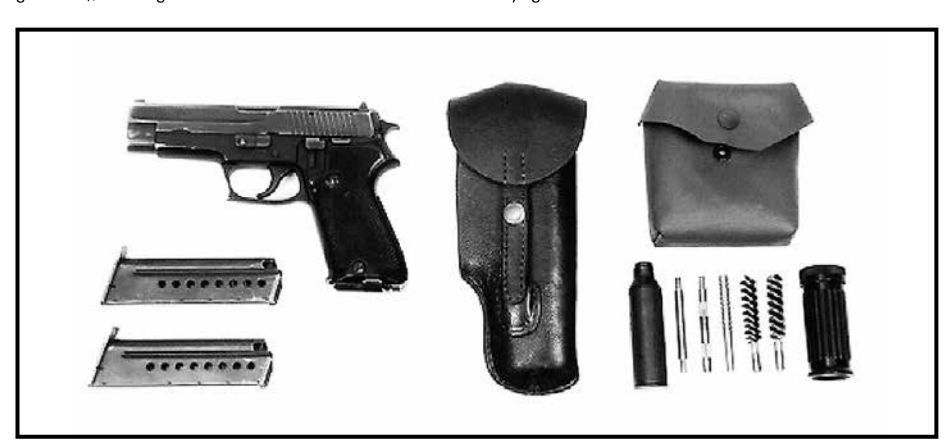


Figure 1 Le pistolet 9 mm 75 avec accessoires

4 Parties principales

Le pistolet 9 mm 75 se compose
a) d'une partie qui reste fixe lors du tir (poignée avec dispositifs de détente et de percussion) ;
b) d'une partie qui est mobile lors du tir (bloc de culasse, canon et ressort de fermeture) ;
c) d'un magasin.

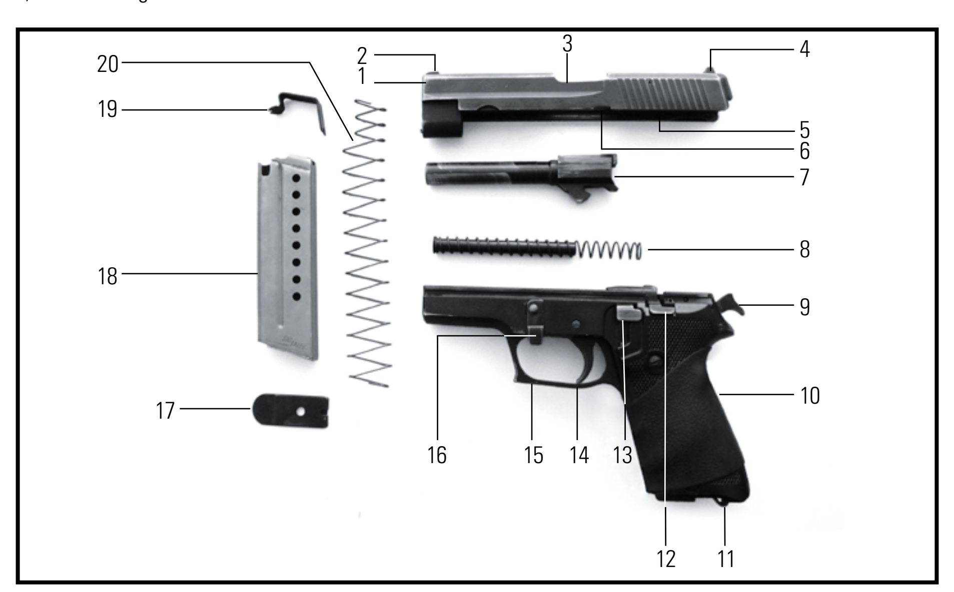


Figure 2 Parties du pistolet 75

1	Bloc de culasse	11	Arrêt du magasin
2	Guidon	12	Verrou de culasse
3	Fenêtre d'éjection	13	Levier de désarmement
4	Hausse	14	Détente
5	Bloc postérieur avec percuteur, ressort du percuteur, curseur de détente et extracteur	15	Pontet de sous-garde
6	Cran de retenue	16	Levier de démontage
7	Canon avec rampe d'alimentation	17	Plaque de base du magasin
8	Ressort de fermeture avec tube	18	Corps du magasin
9	Chien	19	Planchette élévatrice
10	Plaque de poignée avec vis	20	Ressort du magasin

5 **Données techniques**

Calibre	9 mm
Longueur du canon	112 mm
Nombre de rayures	6
Longueur du pas des rayures	250 mm
Distance hausse – guidon	160 mm
Poids de l'arme sans le magasin	750 g
Poids du magasin vide	80 g
Pression nécessaire sur la détente pour dégager le chien armé	2,0 kg
Pression nécessaire sur la détente pour dégager le chien désarmé	5,3 kg

1.3 Fonctionnement

6 **La construction du dispositif de détente permet de faire feu avec la détente à double action quand le chien est désarmé et l'arme chargée.**

Le levier de désarmement permet, sans danger, de détendre le chien jusqu'au cran de sûreté. Ainsi, l'arme peut être portée, prête au tir, avec une cartouche engagée dans la chambre à cartouche. Le cran de sûreté retient également le chien lorsqu'il échappe à la main, avant qu'il soit encliqueté dans le cran de retenue. Ce genre de sûreté empêche aussi un départ involontaire du coup si l'arme tombe.

Afin d'obtenir une sûreté optimale, un curseur de sûreté bloque le percuteur dans la position arrière. Le curseur de sûreté ne libère le percuteur que peu avant le déclenchement du chien par la détente.

L'arme verrouillée au moment du départ du coup, est déverrouillée par l'impulsion du recul. Le recul du bloc de culasse arme le chien et éjecte la douille par l'action de l'extracteur et de l'éjecteur. A la fin de la course de recul, limitée par une butée dans la carcasse, le ressort de fermeture, tenu, repousse le bloc de culasse vers l'avant. Lors de cette opération, la prochaine cartouche est poussée dans la chambre à cartouche ; le canon et le bloc de culasse sont à nouveau verrouillés.

Après le tir de la dernière cartouche, le bloc de culasse reste ouvert. Le verrou, levé par l'élévateur des cartouches, s'engage dans le cran de retenue du bloc de culasse.

1.4 La munition

7 **Le pistolet 75 tire des cartouches pour pistolet de calibre 9 mm.**
Exemple : cart 9 mm 14 pist.

Poids de la cartouche	12,4	(12,6*)	g
Poids de la balle	8,0	(8,0*)	g
Vitesse initiale	350	(323*)	m / s
Pression des gaz	2300	(2600*)	bar

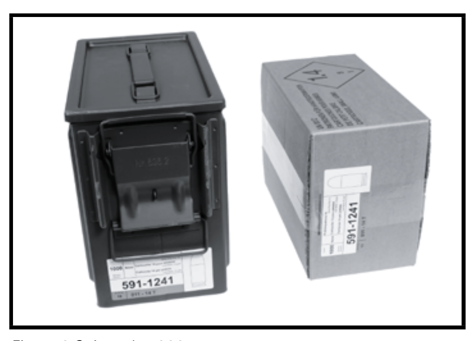
*entre ( ) l’ancienne munition cart 9 mm 41 pist

8 **Cartouche 9 mm 14 pour pistolet**
La cartouche 9 mm 14 pour pistolet (cart 9 mm 14 pist) se compose du projectile, de la charge propulsive, de l’amorce et de la douille. Le projectile se compose d’un manteau de laiton. La douille est également en laiton et comprend une amorce dans son culot.

Données techniques
– Poids de la cartouche 12,4 g
– Poids du projectile 8,0 g

Numéro d’article
– 591-1241 Cartouche 9 mm 14 pour pistolet

Les cartouches 9 mm 14 pour pistolet sont livrées :
– en boîtes de 50 coups ;
– en caisses de 1000 coups (20 boîtes).



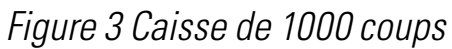


Figure 3 Caisse de 1000 coups



Figure 4 Boîte de 20 coups

9 Cartouche de marquage 9 mm 77 pour pistolet

La cartouche de marquage 9 mm 77 pour pistolet (cart marq 9 mm 77 pist) se compose d'une enveloppe extérieure en polyéthylène de couleur verte, d'un culot en alliage d'étain et de zinc, d'une amorce et de poudre de charge propulsive monobasique.

Données techniques

– Taille de la cartouche	29,3 mm
– Poids de la cartouche	6,0 g
– Puissance sonore à l'oreille du tireur	max 150 dB

Numéro d'article

– 594-7055	Cartouche de marquage 9 mm77 pour pistolet

Les cartouches de marquage 9 mm 77 pour pistolet sont livrées :
- en boîtes de 50 coups ;
- en cartons de 1000 coups (20 boîtes).



Figure 5 Carton de 1000 coups

Figure 6 Boîte de 20 coups

10 Cartouche de manipulation 9 mm pour pistolet

La cartouche de manipulation 9 mm pour pistolet (cart manip 9 mm pist) est utilisée pour l'entraînement au maniement de l'arme et aux manipulations.

Signe distinctif : entièrement en plastique orange, culot de la cartouche en aluminium.

Les cartouches de manipulation 9 mm pour pistolet sont livrées en boîtes de 50 coups.



Figure 7 Boîte de cart manip 9 mm pist



Figure 8 Boîte de cart manip 9 mm pist

2 Maintenance

2.1 Responsabilités

11 Le militaire est responsable de la maintenance et du bon fonctionnement de son arme. Proportionnellement à la faute commise, le militaire répond des dommages causés à l'arme par manque de maintenance, par un usage ou un entreposage non conformes aux prescriptions. Au service militaire, il annonce à son supérieur direct tout dommage ou dérangement auquel il ne peut remédier lui-même. En cas de défectuosité constatée en dehors du service, il fait immédiatement réparer son arme par le centre logistique de l'armée le plus proche.

12 Le supérieur direct – il s'agit généralement du chef de groupe – est chargé de veiller à ce que toutes les armes de ses subordonnés soient confiées au service du matériel lorsque ces armes présentent des défectuosités auxquelles seul l'armurier peut remédier.

13 Le chef de section dirige le service de parc de l'arme personnelle et veille à ce que celui-ci soit effectué conformément aux prescriptions. Il contrôle si l'armement est complet, propre et prêt à être engagé.

14 Le commandant d'unité supervise le service de parc en procédant, par sondage, à quelques contrôles.

15 Le mécanicien d'armes répare les armes conformément aux compétences qui lui sont déléguées. En matière d'inspection d'armes, ses tâches font l'objet d'une réglementation particulière.

2.2 Démontage et remontage

16 Démontage de l’arme

1. Effectuer un retrait des cartouches ;
2. verrouiller le bloc de culasse ;
3. placer le levier de démontage verticalement ;
4. presser le verrou ou tirer légèrement le bloc de culasse en arrière puis faire coulisser le bloc de culasse avec le canon et le ressort de fermeture vers l’avant ;
5. saisir l’extrémité arrière du tube du ressort de fermeture, ainsi que le ressort de fermeture et les enlever ;
6. saisir l’extrémité arrière du canon et l’enlever.

17 Remontage de l’arme

1. Engager le canon et le tube du ressort de fermeture avec le ressort de fermeture dans le bloc de culasse ;
2. glisser le bloc de culasse dans les glissières de la carcasse, le tirer en arrière et engager le verrou ;
3. placer le levier de démontage horizontalement ;
4. ramener la culasse en avant à l’aide de la main faible ;
5. détendre le chien avec le levier de désarmement ;
6. procéder au contrôle de fonctionnement.

18 Démontage du magasin

1. Saisir le magasin avec la plaque de base du magasin vers le haut ;
2. presser l’extrémité du ressort du magasin dans l’encoche de la plaque de base à l’aide du poinçon du couteau de poche ;
3. retirer la plaque de base du magasin en la glissant vers l’avant et en laissant simultanément le pouce dessus pour éviter la perte du ressort ;
4. sortir le ressort et la plaquette élévatrice.

19 Remontage du magasin

1. Introduire la plaquette élévatrice dans le corps du magasin ;
2. introduire le ressort en prenant garde à la position de l’encoche ;
3. presser le ressort avec le pouce et introduire la plaque de base du magasin dans ses glissières jusqu’à ce qu’elle se verrouille.

2.3 Service de parc

20 Sortes service de parc
- Service de parc journalier (SPJ) ;
- grand service de parc (GSP).

21 Service de parc journalier (SPJ)
Le service de parc journalier est réalisé lorsque l'arme n'a pas tiré et n'a pas été mouillée.

Procédé
1. Effectuer un retrait des cartouches ;
2. nettoyer l'extérieur de l'arme ;
3. graisser légèrement les parties métalliques, pour éviter la formation de rouille.

22 Grand service de parc (GSP)
Le grand service de parc est réalisé :
- par temps humide, même si l'arme n'a pas tiré ;
- après chaque tir ;
- durant les pauses de combat, dans la mesure où la situation le permet ;
- dans le cadre de l'élimination des dérangements ;
- en préparation à l'inspection d'armes ;
- à la fin d'un service.

Procédé
1. Effectuer un retrait des cartouches ;
2. démonter l'arme et les magasins, étaler les pièces ;
3. nettoyer l'extérieur de l'arme et des accessoires avec un chiffon sec ;
4. nettoyer le bloc de culasse et l'extracteur avec la brosse métallique graissée, puis essuyer avec un chiffon sec ;
5. nettoyer le bord arrière de la chambre à cartouche avec la brosse métallique graissée ;
6. passer la brosse métallique graissée au minimum dix fois à travers le canon depuis la chambre à cartouche ;
7. nettoyer le canon avec le lavoir entouré d'un chiffon de coton ;
8. passer un chiffon à travers le corps des magasins, nettoyer le ressort, la plaquette élévatrice et la plaque de base ;
9. effectuer un contrôle de fonctionnement.

2.4 Prescriptions pour le graissage

23 **Graissage**

- Graisser légèrement et régulièrement (graisse pour armes automatiques) le canon, les glissières et les surfaces de contact des parties mobiles avec la brosse à graisse ;
- passer un chiffon gras sur les autres pièces de l'arme.

2.5 Contrôle de fonctionnement

24 Le contrôle de fonctionnement se fait après chaque démontage ainsi que, généralement, lors de la préparation à l'engagement.

1. Effectuer un retrait des cartouches ;
2. faire un mouvement de charge et contrôler si le bloc de culasse et le canon glissent énergiquement vers l'avant et se verrouillent (répéter une fois le mouvement, presser la détente) ;
3. avec le chien désarmé, presser la détente à fond et contrôler si le chien s'arme et s'abat avec force vers l'avant à la fin de la course de la détente ; ne pas relâcher la détente ;
4. faire un mouvement de charge avec le chien désarmé et la détente pressée à fond ; contrôler si le chien est retenu en position armée ;
5. relâcher complètement la détente, presser à nouveau la détente et contrôler si le chien s'abat ;
6. engager un magasin vide, faire un mouvement de charge et contrôler si le bloc de culasse est retenu en position arrière ;
7. presser le percuteur puis son levier de sûreté et contrôler que la pointe du percuteur est visible au centre du bloc de culasse ;
8. actionner le verrou, désarmer le chien avec le levier de désarmement et contrôler s'il est retenu par le cran de sûreté ;
9. contrôler l'état des magasins.

3 Contrôles

3.1 Contrôle du retrait des cartouches

25 A la fin de chaque instruction au tir, le moniteur de tir procède à un contrôle du retrait des cartouches (l'instruction au tir peut être composée de différents programmes de tir). Il peut également déléguer cette tâche à un officier ou un sous-officier. Les magasins pleins et partiellement pleins doivent être vidés avant le contrôle du retrait des cartouches ou déposés dans le parc à munitions, de sorte que plus aucune personne n'ait de munition sur elle lors du contrôle.

Après l'instruction au tir, procéder comme suit à l'ordre « contrôle du retrait des cartouches ! » :

1. retirer les cartouches (voir « Retrait des cartouches », points 1 et 2) ;
2. présenter l'arme avec la fenêtre d'éjection vers l'avant
3. l'instructeur de tir contrôle :
   – qu'aucune cartouche ne se trouve dans la chambre à cartouche ;
   – que les magasins sont vides ;
4. laisser revenir le bloc de culasse en avant (l'accompagner avec la main faible) ;
5. désarmer l'arme à l'aide du levier de désarmement et la ranger ;
6. l'instructeur de tir rappelle les prescriptions de l'ordre concernant les munitions.

3.2 Contrôle du canon

26 Avant l'instruction au tir, le moniteur de tir effectue un contrôle du canon. Il peut aussi déléguer cette tâche à un officier ou un sous-officier.
Pour le contrôle du canon avant les exercices de tir, le tireur effectue, au commandement « contrôle du canon ! », les manipulations suivantes :

1. Effectuer un contrôle du retrait des cartouches (voir « Retrait des cartouches », points 1 et 2) ;
2. tourner l'arme de manière à ce que la fenêtre d'éjection soit dirigée vers le haut ;
3. le moniteur de tir contrôle, en regardant par la bouche du canon, que celui-ci est dégraissé et propre ;
4. laisser revenir le bloc de culasse en avant (l'accompagner avec la main faible) ;
5. désarmer l'arme à l'aide du lévier de désarmement et la ranger.

4 Sécurité

4.1 Instruction à la sécurité

Les armes sont des objets inanimés qui n'ont pas de volonté propre. Une arme ne tire jamais « toute seule ». Il faut obligatoirement que quelque chose ou quelqu'un appuie sur la détente. Les armes en elles-mêmes sont « sûres ». Ce sont les manipulations négligentes ou erronées qui sont dangereuses.

La sécurité d'une arme réside donc dans le niveau d'instruction et d'éducation du tireur. S'il considère son arme avec respect, qu'il mémorise et applique les quatre règles de sécurité élémentaires, il évitera l'accident. Des incidents sont possibles, mais pas d'accidents.

4.2 Les quatre règles élémentaires de sécurité

27 Le respect des règles élémentaires de sécurité doit être appliqué par tous les porteurs d'armes. Elles s'énoncent comme suit :

1. **Toutes les armes sont toujours considérées comme chargées.**
   Il n'existe aucune exception. Les armes doivent toujours être manipulées avec rigueur et sérieux. Les accidents arrivent la plupart du temps avec des armes considérées à tort comme non chargées.

2. **Ne jamais pointer le canon de son arme sur un but que l'on ne veut pas détruire.**
   La plupart des accidents de tir sont dus au non-respect de cette règle. Lorsqu'un tireur enfreint cette règle et que l'on attire son attention dessus, la réponse habituelle est « mon arme n'est pas chargée ! » (alors que toutes les armes sont toujours considérées comme chargées).

3. **Garder l'index hors de la détente tant que le dispositif de visée n'est pas dirigé sur le but.**
   Le processus de visée nécessite plus de temps que simplement presser sur la détente. Le tireur ne perd donc pas de temps mais gagne en sécurité.

4. **Etre sûr de son but.**
   Toujours identifier le but avant de tirer. Prendre garde aux conséquences en cas de ricochet, de manqué ou de perforation du but. Le tireur est responsable de chaque coup qu'il tire.

4.3 Neutralisation de l'arme

28 Dans le cas où il serait nécessaire de pointer des armes sur des tierces personnes pour les besoins de l'instruction, les armes utilisées à cet effet doivent impérativement être préalablement neutralisées.

Pour neutraliser une arme, on procède comme suit :

1. effectuer un contrôle du retrait des cartouches (voir « Retrait des cartouches », points 1 et 2) ;
2. contrôle du retrait des cartouches par le moniteur ;
3. laisser revenir le bloc de culasse vers l'avant (l'accompagner avec la main faible) ;
4. désarmer l'arme au moyen du levier de désarmement ;
5. introduire le magasin dans l'arme pour la neutralisation ;
6. « scellement » de l'arme par le moniteur, ou par un officier ou sous-officier désigné par ce dernier, qui colle une bande adhésive blanche sur le pontet de sous-garde, la culasse et la poignée.

Si le « sceau » se déchire durant l'instruction, la procédure de neutralisation doit être répétée.

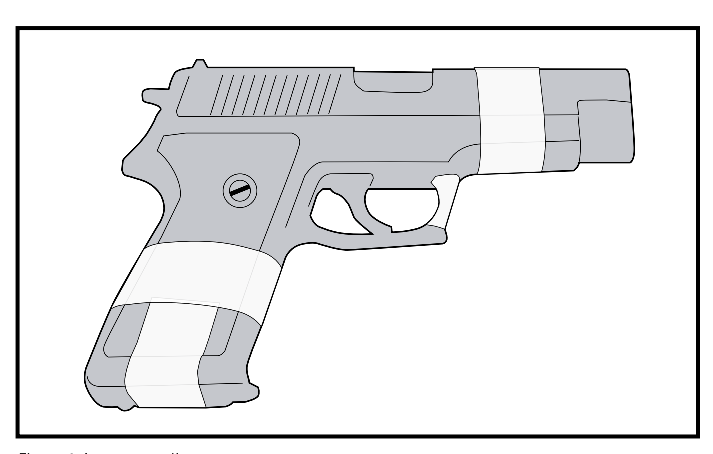


Figure 9 Arme neutralisée

4.4 Transmettre l'arme à un tiers

29 Toute arme se traite avec respect. L'arme peut être transmise chargée ou vide.

30 Lorsque l'arme est transmise non chargée, elle est donnée à bout de bras avec la culasse ouverte, après le retrait des cartouches, en respectant les quatre règles élémentaires de sécurité.

Si l'arme doit être remise chargée à un tiers, il faut annoncer clairement « arme chargée » dans la langue du destinataire.

Le destinataire prend alors l'arme en quittançant « arme chargée ! ».

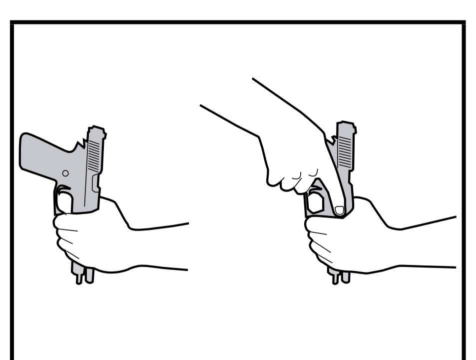


Figure 10 Transmettre une arme non chargée

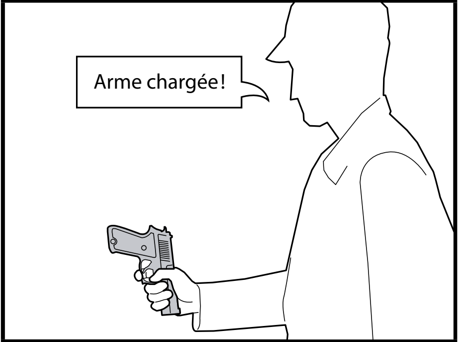


Figure 11 Transmettre une arme chargée

4.5 Prescriptions de sécurité

31 Quand le tireur a l'arme en main, le canon ne doit jamais être dirigé contre un but qu'il ne veut pas détruire.

32 L'index reste étendu le long du pontet de sous-garde tant que le dispositif de visée n'est pas dirigé sur un but.

33 Chaque tireur est personnellement responsable de l'engagement de son arme. Il a l'obligation d'arrêter immédiatement le tir, même à l'encontre d'autres ordres, s'il croit déceler un danger pour des personnes ou des animaux, ou un risque d'occasionner des dommages matériels.

34 Avant une instruction au tir, le moniteur de tir doit effectuer un contrôle des canons ou déléguer cette tâche à un officier ou un sous-officier. Les tireurs individuels sont eux-mêmes responsables du contrôle du canon.

35 A la fin de chaque instruction au tir, le moniteur de tir doit effectuer un contrôle du retrait des cartouches ou déléguer cette tâche à un officier ou un sous-officier. Les tireurs individuels sont eux-mêmes responsables du contrôle du retrait des cartouches.

36 Les quatre règles élémentaires de sécurité doivent être respectées lors de toutes les manipulations.

37 Seules les cartouches de manipulation 9 mm pour pistolet peuvent être utilisées lors de l'instruction au maniement de l'arme.

38 Lors d'instructions, les tirs réciproques avec des cartouches de marquage 9 mm 77 sont interdits à moins de 5 m.
Lors de ces tirs, tous les participants doivent se protéger au minimum au moyen de bouchons protège-ouïe 86.
Il est obligatoire de procéder à un contrôle du canon avec l'utilisation de cart marq 9 mm 77.

39 Il est interdit d'appuyer son pistolet sur un camarade ou sur une tierce personne lors du tir.

40 Lors des tirs, l'ouïe doit être protégée au minimum au moyen de bouchons protège-ouïe d'ordonnance.

41 Le chien ne doit être armé qu'une fois que le tireur se trouve en position de tir ou de contact. Il doit être désarmé au moyen du levier de désarmement avant que le tireur ne quitte la position.

42 La position de contact est assimilée à une position de tir.

43 Le tir par-dessus la troupe et par les intervalles est interdit avec le pistolet.

44 Lorsqu'il est rangé dans le holster, le chien du pistolet est désarmé.

4.6 Prescriptions de sécurité pour le tir en stand

45 Le pistolet doit en principe être conservé dans le holster jusqu'à ce que le tireur se trouve devant la tablette de tir. Le tireur sort ensuite le pistolet du holster, effectue un retrait des cartouches en direction de la cible et dépose son arme avec la culasse ouverte sur la tablette.

46 Lors des pauses de tir, le pistolet chargé peut être déposé sur la tablette.

47 A l'issue du dernier programme de tir, le tireur effectue un retrait des cartouches puis dépose son arme avec la culasse ouverte sur la tablette.

48 Lors des tirs en stand, l'ouïe doit être protégée au minimum au moyen de coquilles protège-ouïe ordonnance.

5 Maniement de l'arme

5.1 Contrôle personnel de sécurité (CPS)

49 Le tireur doit connaître en permanence l'état de son arme. Il doit savoir si son arme est prête à tirer et à être engagée.

Il effectue un contrôle personnel de sécurité (CPS) :
– quand il prend son arme ;
– quand il dépose son arme ;
– lors des pauses de combat ;
– avant de prendre une nouvelle position ;
– en recevant une arme d'un tiers.

Procédé
1. Armer le chien avec le pouce de la main faible ;
2. enserrer l'extrémité avant du bloc de culasse par dessous à l'aide du pouce et de l'index de la main faible ;
3. ouvrir la culasse d'environ 1 cm ;
4. contrôler si la chambre est libre ou pleine (de nuit, contrôler avec l'index de la main forte) ;
5. ramener le bloc de culasse vers l'avant et désarmer le chien à l'aide du levier de désarmement ;
6. retirer le magasin pour contrôler s'il est vide ou s'il contient encore suffisamment de cartouches (de nuit, en le plaçant devant un arrière-plan clair).

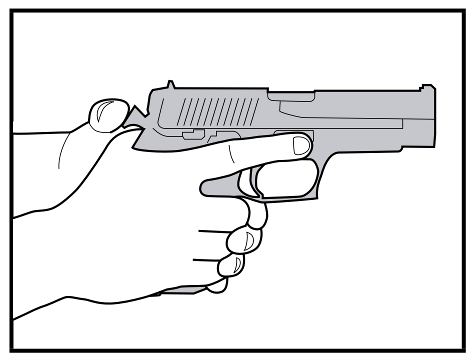




Figure 12 Armer le chien avec le pouce de la main faible

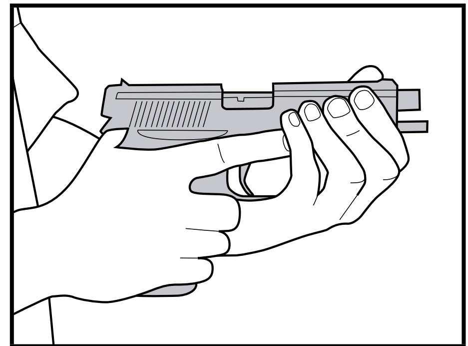


Figure 13 Ouvrir la culasse et contrôler l'état du pistolet

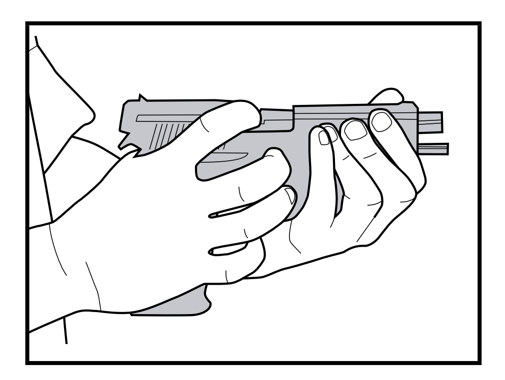


Figure 14 CPS de nuit avec l'index de la main forte

5.2 Charger

50 **Procédé**

1. Introduire le magasin / contrôler sa tenue par un mouvement contraire
   Placer l'index de la main faible le long de l'avant du magasin. Introduire le magasin d'environ 2 cm dans le puit du magasin. Ouvrir la main et faire glisser le magasin avec la paume jusqu'à ce que l'arrêtoir du magasin s'enclenche. Vérifier que le magasin tient bien en le tirant vers le bas.
2. Mouvement de charge
   Tirer le bloc de culasse jusqu'en bout de course et le relâcher. Dans le même temps, pousser le pistolet vers l'avant avec la main forte.
3. Contrôle de charge
   Ouvrir la culasse d'environ 1 cm et contrôler qu'une cartouche se trouve bien dans la chambre.
4. Désarmer le chien
   Désarmer le chien à l'aide du levier de désarmement (assurer l'arme).

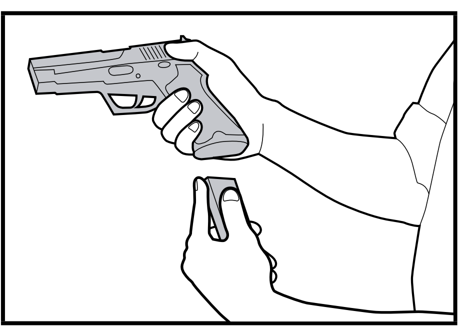


Figure 15 Introduire le magasin (droitiers)

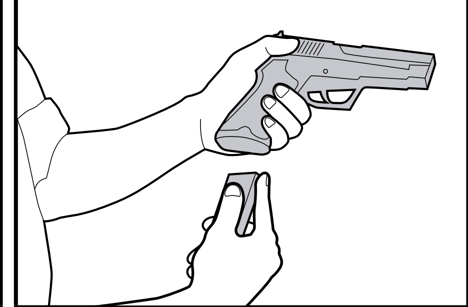


Figure 16 Introduire le magasin (gauchers)

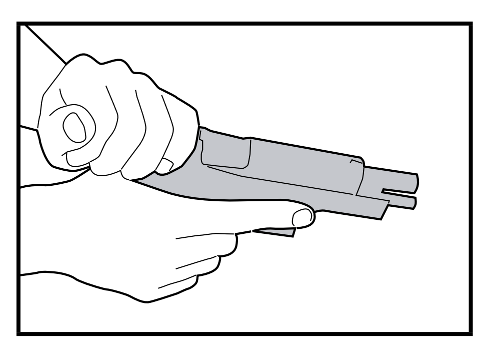




Figure 17 Mouvement de charge (droitiers)

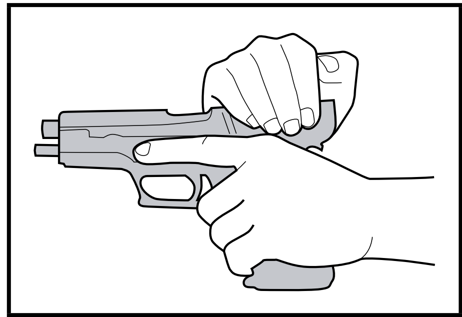


Figure 18 Mouvement de charge (gauchers)

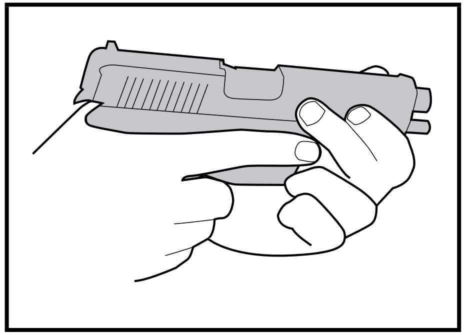


Figure 19 Contrôle de charge (droitiers)

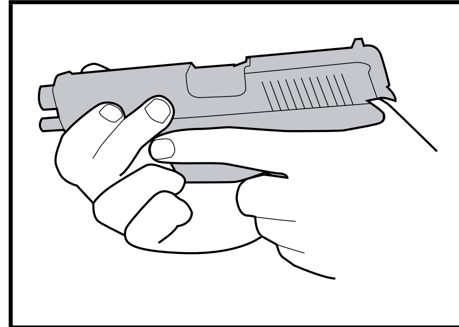


Figure 20 Contrôle de charge (gauchers)

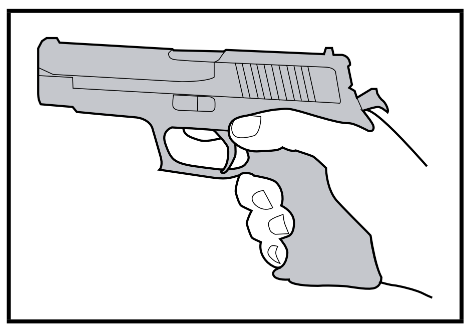


Figure 21 Désarmer l'arme, variante 1 (droitiers)

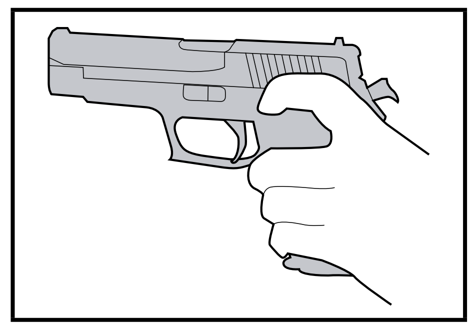


Figure 22 Désarmer l'arme, variante 1 (gauchers)

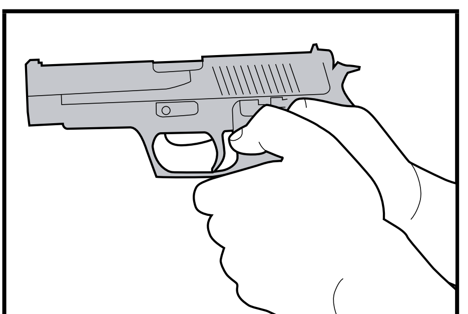


Figure 23 Désarmer l'arme, variante 2 (droitiers)

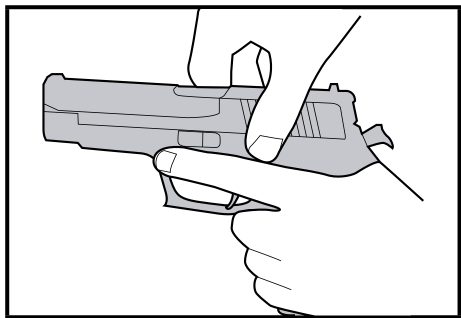


Figure 24 Désarmer l'arme, variante 2 (gauchers)

5.3 Retirer les cartouches

51 Variante 1

1. Enlever le magasin
   Presser l'arrêtoir du magasin et laisser glisser le magasin dans la main faible. Coincer le magasin entre l'auriculaire et l'annulaire de la main forte.
2. Bloquer la culasse / récupérer la cartouche
   Pivoter de 90° par rapport à la direction de tir. Si nécessaire, armer le chien avec le pouce de la main faible. Incliner l'arme à l'horizontale vers la droite. Placer le pouce de la main forte sous le verrou de culasse et placer la main faible sur la fenêtre d'éjection.
   Tirer lentement le bloc de culasse vers l'arrière et le verouiller. Récupérer la cartouche dans le creux de la main faible et la coincer entre l'index et le majeur de la main forte.
3. Contrôler la chambre à cartouche
   Contrôler visuellement que la chambre à cartouche est bien vide. Dans l'obscurité, effectuer le contrôle à l'aide de l'index.
4. Refermer la culasse
   Accompagner le bloc de culasse vers l'avant avec la main faible.
5. Désarmer l'arme
   Désarmer (assurer) l'arme à l'aide du levier de désarmement et la ranger dans le holster.

Remarque
Si une ou plusieurs cartouches tombent au sol durant le retrait des cartouche, attendre que tous les tireurs aient rangé leur arme et que le moniteur de tir de tir ait donné l'ordre « ligne libre » pour les ramasser.

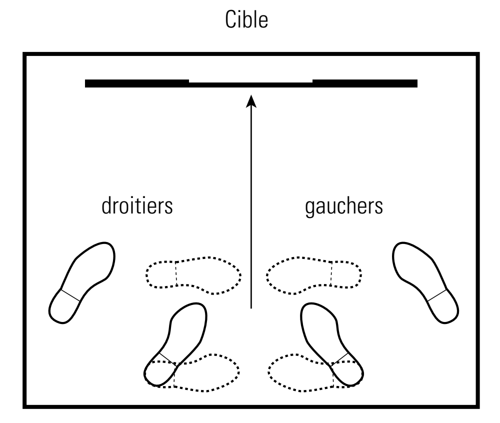


Figure 25 Position des pieds lors du retrait des cartouches

Droitiers

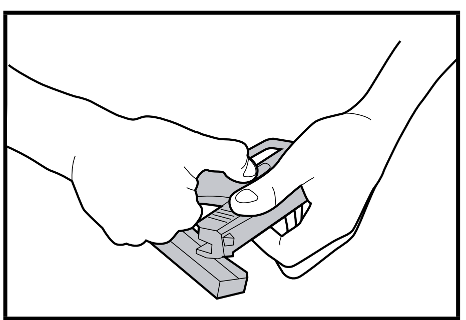


Figure 26 Ouvrir et bloquer la culasse (droitiers)

Gauchers

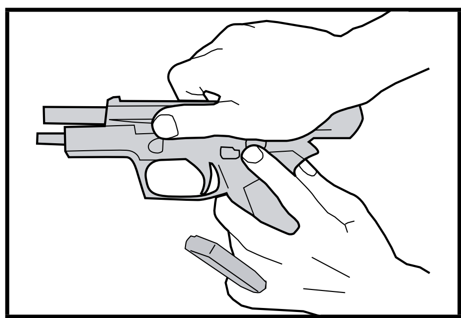


Figure 27 Ouvrir et bloquer la culasse (gauchers)

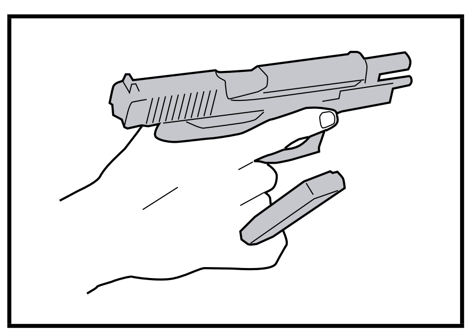


Figure 28 Contrôle de l'arme (droitiers)

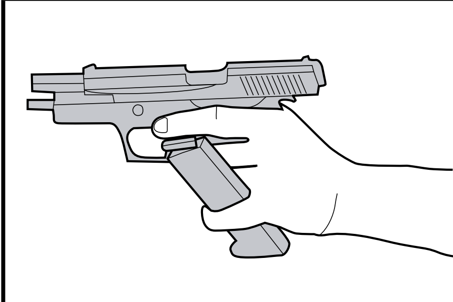


Figure 29 Contrôle de l'arme (gauchers)

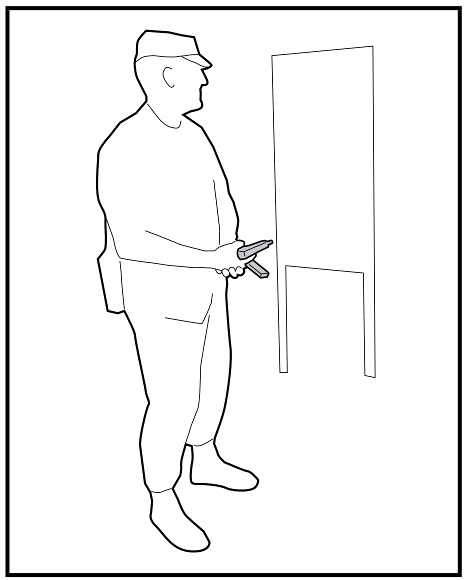


Figure 30 Position générale pendant le retrait des cartouches (droitiers)

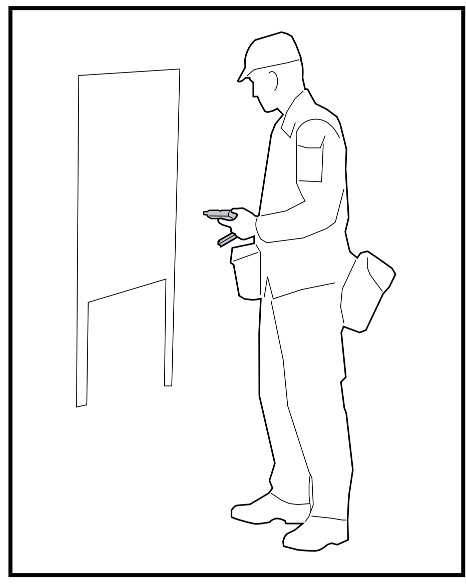


Figure 31 Position générale pendant le retrait des cartouches (gauchers)

52 Variante 2

1. Enlever le magasin
   Presser l'arrêtoir du magasin et retirer le magasin avec la main faible. Ranger ce dernier dans l'équipement.
2. Retirer les cartouches
   Retourner le pistolet dans la direction de la main faible (dispositif de visée vers le bas) et placer la main faible sur la fenêtre d'éjection.
   Tirer lentement le bloc de culasse vers l'arrière avec la main faible, récupérer la cartouche dans le creux de la main faible puis raccompagner le bloc de culasse vers l'avant.
3. Contrôler la chambre à cartouche
   Ramener le pistolet en position normale, tirer le bloc de culasse vers l'arrière avec la main faible et contrôler que la chambre est bien vide. Dans l'obscurité, effectuer le contrôle avec l'index. Accompagner le bloc de culasse vers l'avant.
4. Désarmer l'arme
   Désarmer (assurer) l'arme à l'aide du levier de désarmement et la ranger dans le holster.

5.4 Recharger

53 Le rechargement s’opère lorsque le magasin est vide et que le bloc de culasse est bloqué en arrière.

Procédé

1. Enlever le magasin vide
   Presser l’arrêtoir du magasin et, en fonction de la situation, laisser tomber le magasin au sol ou le ranger dans l’équipement.
2. Introduire un nouveau magasin / contrôler sa tenue par un mouvement contraire
   Saisir un nouveau magasin, l’introduire d’un mouvement continu jusqu’à ce que l’arrêtoir s’enclenche, puis vérifier qu’il tient bien en le tirant vers le bas.
3. Fermer la culasse
   Tirer le bloc de culasse jusqu’en butée et le relâcher ou actionner le vérou de culasse.
4. Poursuivre la mission
   En fonction de la situation, poursuivre la mission ou refermer la poche à magasin.

Remarques

La culasse est généralement ramenée en avant par un mouvement de charge plutôt que par l’action du verrou de culasse. Sous stress, les mouvements fins sont en effet difficiles. De plus, l’inertie de la culasse sera plus grande (arme sale) et la procédure est semblable à celle utilisée aux traitements des dérangements.

5.5 Changer de magasin

54 Le changement de magasin s'opère après un CPS sur initiative du tireur, sans ordre, après le tir, lors d'une pause de combat ou avant de prendre une nouvelle position. Le magasin entamé est remplacé par un magasin plein même s'il contient encore des cartouches.

Variante 1

1. Saisir un nouveau magasin
2. Changer le magasin / introduire le magasin / contrôler sa tenue par un mouvement contraire
   Coincer le magasin de réserve entre l'index et le majeur de la main faible. Retirer le magasin entamé et le loger dans la paume de la main faible (en faisant un L avec le magasin de réserve) de manière à ne pas entraver la prochaine manipulation. Introduire le magasin de réserve jusqu'à ce que l'arrêtoir s'enclenche et vérifier qu'il tient bien en le tirant vers le bas.
3. Ranger le magasin entamé
   En fonction de la situation, laisser tomber le magasin entamé au sol ou le ranger dans l'équipement.
4. Poursuivre la mission
   En fonction de la situation, poursuivre la mission ou refermer la poche à magasin.

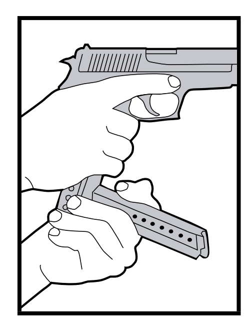


Figure 32 Placer le magasin de réserve sous le magasin entammé

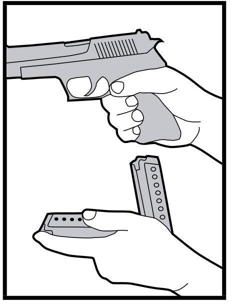


Figure 33 Tenir les deux magasins

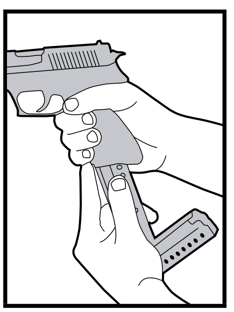


Figure 34 Pivoter la main pour introduire le magasin de réserve

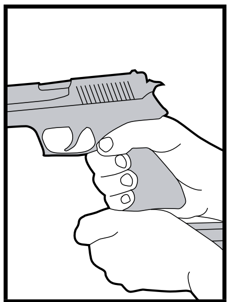


Figure 35 Verrouiller le magasin de réserve

Variante 2

1. Enlever le magasin
   Enlever le magasin entamé et, en fonction de la situation, le laisser tomber au sol ou le ranger dans l'équipement.
2. Introduire le magasin / contrôler sa tenue par un mouvement contraire
   Saisir le magasin de réserve, l'introduire jusqu'à ce que l'arrêtoir s'enclenche et vérifier qu'il tient bien en le tirant vers le bas.
3. Poursuivre la mission
   En fonction de la situation, poursuivre la mission ou fermer la poche à magasin.

5.6 Dérangements

55 **Généralités**
Une arme subira des dérangements, quelle que soit la qualité de sa fabrication et le soin apporté à sa maintenance.

Le tireur doit être capable d'éliminer spontanément les dérangements qui peuvent survenir.

Après l'élimination d'un dérangement, le tireur apprécie s'il doit reprendre le tir, continuer à observer, ou changer de position.

5.6.1 Elimination des dérangements (procédure simplifiée)

56 L'élimination des dérangements sans identification préalable (procédure simplifiée) permet de ne pas quitter la menace des yeux.
Seule cette méthode est enseignée dans l'instruction de base.

57 Réaction immédiate

Symptôme
L'arme ne tire pas.

Réaction
1. « TAP »
   Donner un coup sec sur l'avant du magasin afin de s'assurer qu'il soit correctement engagé.
2. « RACK »
   Effectuer un mouvement de charge et, dans le même temps, incliner l'arme du côté de la fenêtre d'éjection afin de faciliter la sortie de la cartouche ou de la douille.
3. Poursuivre la mission.

Remarque
Si l'arme ne fonctionne toujours pas ou qu'il est impossible d'effectuer un mouvement de charge, appliquer la procédure de réaction complémentaire.

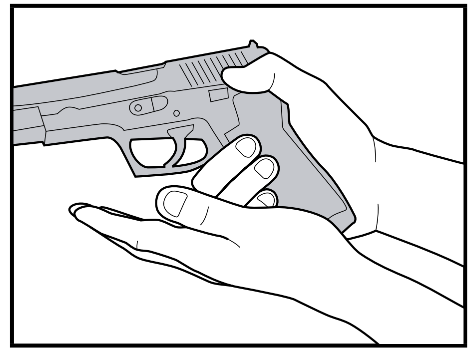


Figure 36 Coup sec sur le magasin

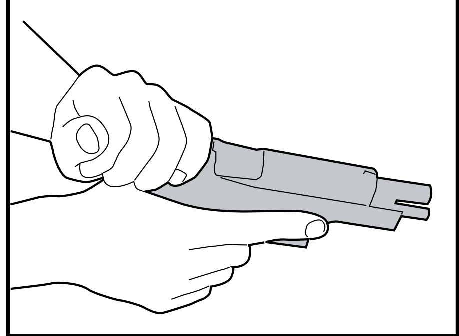


Figure 37 Mouvement de charge

58 Réaction compémentaire

1. Verrouiller le bloc de culasse
   Ouvrir le bloc de culasse et le verrouiller.
2. Enlever le magasin
   En fonction de la situation, enlever le magasin et le laisser tomber au sol ou le ranger dans l'équipement.
3. Eliminer le problème
   Identifier le problème et enlever la cartouche ou la douille à l'aide de plusieurs mouvements de charge ou avec la main.
4. Charger l'arme
   Introduire un magasin, vérifier s'il tient en le tirant vers le bas puis effectuer un mouvement de charge.
5. Poursuivre la mission
   En fonction de la situation, poursuivre la mission ou fermer la poche à magasin.

5.6.2 Les dérangements possibles et leurs symptômes

59 L'élimination des dérangements avec identification préalable (procédure spécifique) permet au tireur d'intervenir de façon ciblée mais exige beaucoup plus de temps en phase d'instruction. C'est la raison pour laquelle cette procédure n'est pas instruite au cours de l'instruction de base.

60 Défaut de percussion

Symptôme
– Le chien s'abat mais le coup ne part pas.

Causes possibles
– L'amorce de la cartouche est défectueuse ;
– la chambre à cartouche est vide (magasin mal introduit ; la cartouche n'a pas été chargée) ;
– la culasse ne s'est pas complètement refermée (env. 1 mm).

61 Défaut d'éjection

Symptôme
– La détente est inerte ;
– le bloc de culasse est partiellement ouvert, une douille est coincée dans la fenêtre d'éjection.

Causes possibles
– Recul insuffisant en raison de la saleté de l'arme ;
– une douille a rebondi contre la partie droite du couvert et s'est réintroduite dans la fenêtre d'éjection.

62 Défaut d'alimentation

Symptôme
– La détente est inerte ;
– une cartouche ou une douille est restée coincée dans la chambre à cartouche ;
– une deuxième cartouche est partiellement introduite dans la chambre à cartouche, sa pointe appuie contre la base de la première.

Causes possibles
– L'extracteur est encrassé ;
– une douille a rebondi contre la partie droite du couvert et s'est réintroduite dans la fenêtre d'éjection ;
– les lèvres du magasin sont défectueuses et laissent passent deux cartouches à la fois (double alimentation).

63 Bloc de culasse bloqué

Symptôme
- La détente est inerte ;
- le bloc de culasse n'est pas complètement fermé, le séparateur, qui n'a pas été actionné, empêche le départ du coup.

Causes possibles
- Les glissières ne sont pas suffisament graissées ;
- l'arme est encrassée ;
- le mouvement de charge a été mal effectué (le bloc de culasse n'est pas revenu complètement dans sa position avant).

Remarque
Les deux dérangements suivants ne peuvent être résolus par l'application de la réaction immédiate ou complémentaire. Ils font partie des compétences de base et ne doivent pas faire l'objet de tests.

64 Magasin bloqué

Symptôme
- Le magasin ne peut être retiré.

Cause possible
- La plaque de base du magasin a avancé de quelques millimètres et l'arrêtoir du magasin s'est engagé entre celle-ci et le corps du magasin.

Réaction
1. Contrôler si le fond du magasin s'est déplacé ;
2. repousser vers le haut et en direction de l'arrêtoir du magasin le fond du magasin ;
3. procéder comme pour le changement de magasin.

65 Magasin sans fond

Symptôme
- Le magasin ne peut être retiré.

Cause possible
- La plaque de base du magasin a avancé dans ses glissières et est tombée sur le sol avec le ressort, les cartouches restantes et la plaquette élévatrice. L'arrêtoir bloque le corps du magasin en place.

Réaction
1. Contrôler si le fond de magasin se trouve encore en place ;
2. introduire l'index dans le magasin et repousser l'arrêtoir du magasin à l'aide du pouce ;
3. retirer le magasin ;
4. procéder comme pour la charge.

6 Manipulations

66 Généralités
La manière de porter l'arme dépend de la situation. Sans ordre, le tireur choisit lui-même la manière dont il porte son arme en fonction de la mission, de l'adversaire, du terrain et du temps à disposition.

6.1 Dégainer l'arme

67 Le dégainage de l'arme se déroule en quatre étapes.

1. Position de base, saisir le pistolet
   Poser la main faible à plat sur le thorax. La main forte ouvre le holster et saisit le pistolet.
2. Sortir l'arme du holster
   Tirer l'arme en position verticale vers le haut, puis la faire pivoter en direction du but.
3. Saisir l'arme à deux mains
   Pointer l'arme vers l'avant et ramener la main faible sur la poignée.
4. Position de tir
   Tendre les bras vers l'avant et amener l'arme à hauteur des yeux. L'index peut être placé sur la détente dès que les organes de visée sont pointés sur l'objectif.

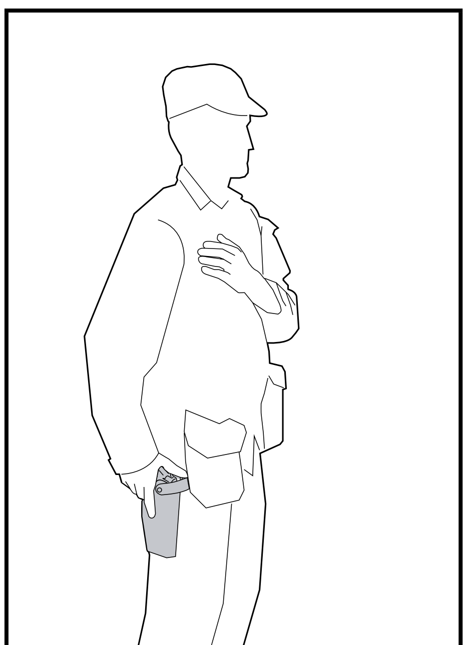


Figure 38 Dégainer l'arme, étape 1

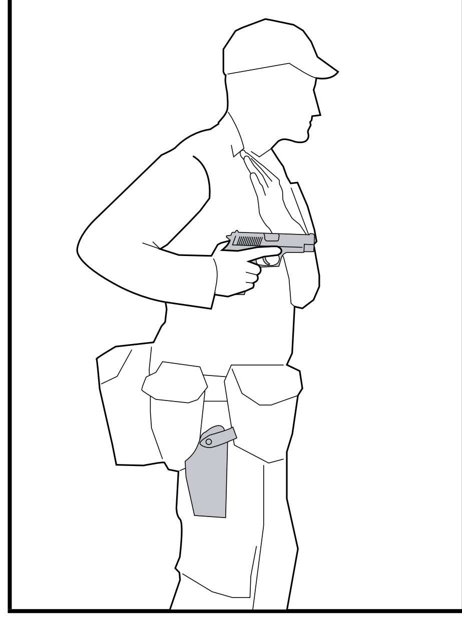


Figure 39 Dégainer l'arme, étape 2

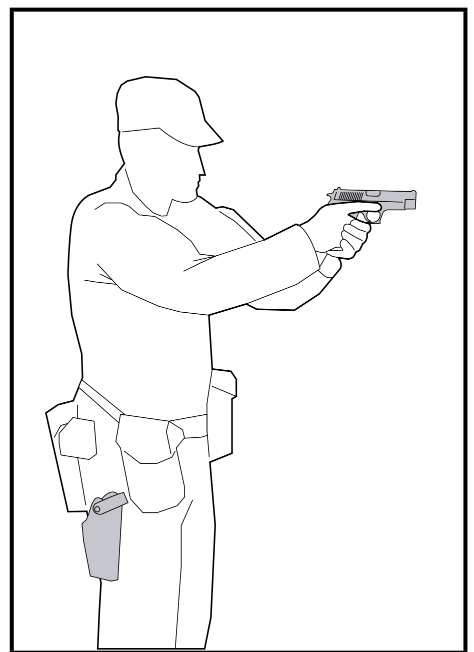


Figure 40 Dégainer l'arme, étape 3

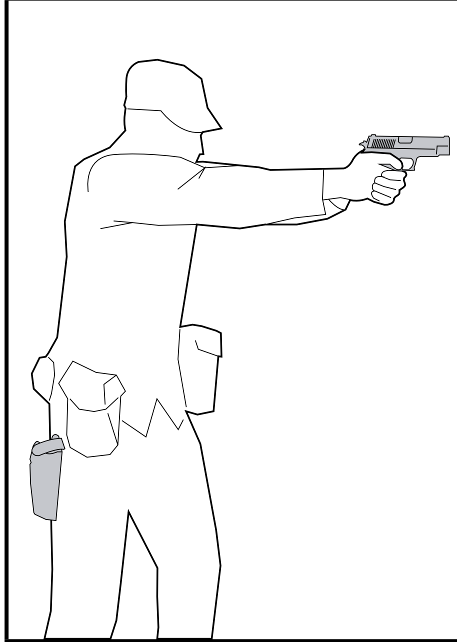


Figure 41 Dégainer l'arme, étape 4

6.2 Rengainer de l'arme

68 Le rengainage de l'arme se déroule de manière contrôlée, dans l'ordre inverse du dégainage. Le tireur observe la zone de but tout au long de cette opération.

6.3 Position de base

69 Description

– Les pieds sont écartés d'une largeur d'épaules afin de répartir le poids uniformément ;
– le buste est vertical, les épaules légèrement inclinées vers l'avant ;
– la main faible est posée sur le thorax, paume ouverte, doigts tendus ;
– les pieds sont parallèles et légèrement décalés ;
– le pistolet est dans le holster ;
– la main forte est sur l'arme ;
– le holster est ouvert, la bride d'assurage retirée.

Utilisation

– Montrer sa disponibilité ;
– réduire le temps de réaction.

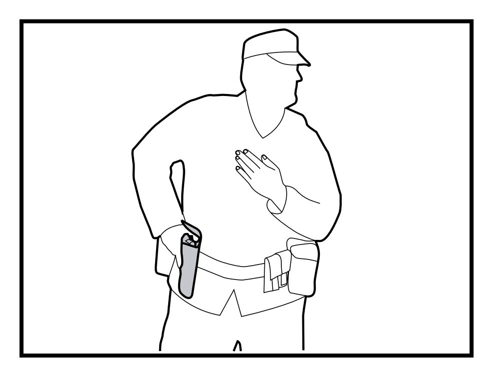


Figure 42 Position de base

6.4 Position d’engagement

70 **Description**
L’arme est plaquée contre le corps, le canon pointé vers le sol.

En fonction de la situation, la main faible peut être placée sur l’arme afin de protéger cette dernière.

Utilisation
Position adaptée aux locaux exigus et aux déplacements afin de ne pas menacer son environnement.

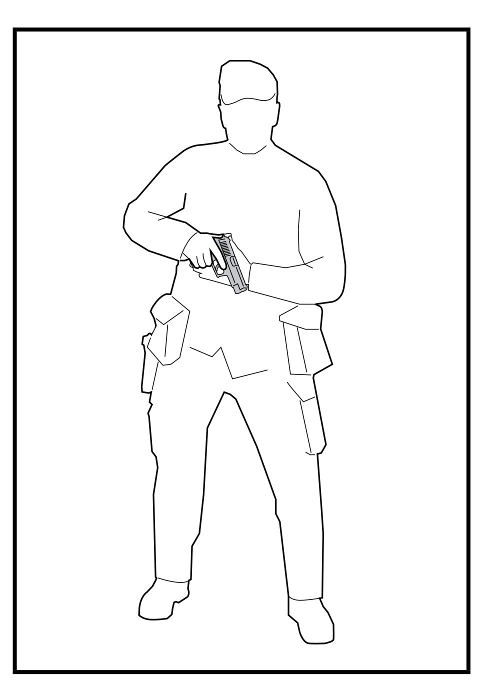


Figure 43 Position d’engagement

6.5 Position de contact

71 Description

– Les pieds sont écartés d'une largeur d'épaules afin de répartir le poids uniformément ;
– les pieds sont parallèles et légèrement décalés ;
– le buste est vertical, les épaules légèrement inclinées vers l'avant ;
– l'arme est pointée vers le sol légèrement en avant du but, selon un angle adapté à la distance de la menace.

Utilisation

– Pour réduire le temps de réaction ;
– en cas de contact imminent avec l'adversaire ;
– pour se rapprocher ou s'éloigner d'une zone dangereuse ou d'un adversaire ;
– pour effectuer un contrôle de l'environnement et de l'efficacité.

Le chien peut être armé lorsque le tireur se trouve en position de contact. Le canon est pointé en direction du but. Le tireur ne vise pas directement ce dernier mais observe l'environnement par-dessus son arme.

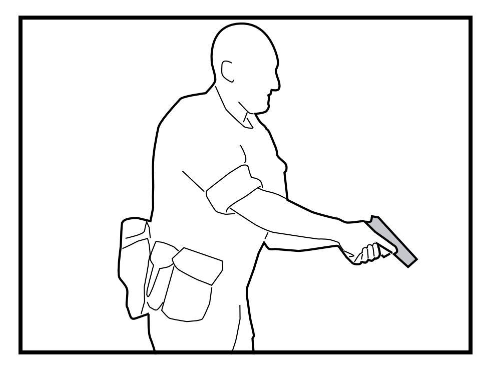


Figure 44 Position de contact

6.6 Position de préparation

72 Description

– L’arme est placée derrière la jambe forte, le bras fort tendu ;
– le canon de l’arme est légèrement incliné vers l’arrière ;
– le chien touche la jambe.

Utilisation

– Augmenter la disponibilité (p. ex. s’il est difficile de dégainer l’arme) ;
– réduire le temps de réaction ;
– dissimuler l’arme.

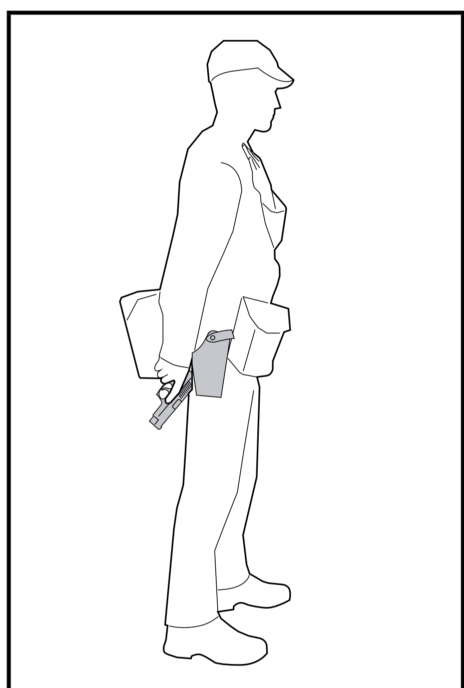


Figure 45 Position de préparation

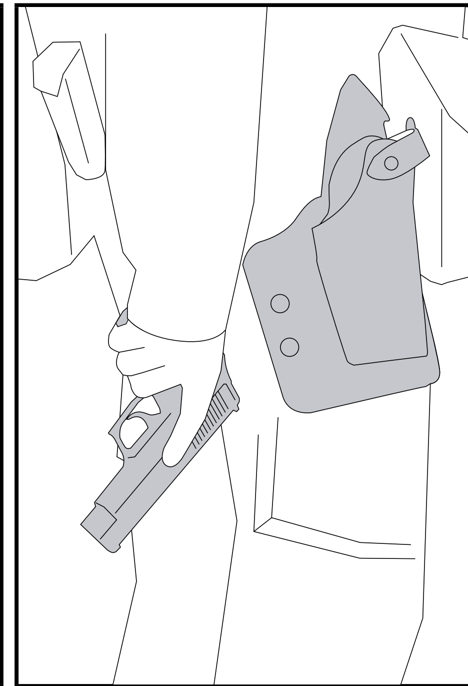


Figure 46 Position de préparation

6.7 Position d’attente

73 Description

– Le tireur tient l’arme devant lui, pointée vers le haut, les bras pliés à 90° ;
– les yeux, le bout du canon (guidon) et le but sont alignés ;
– les coudes se trouvent devant le corps ;
– le chien est désarmé.

Utilisation

– Conserver une disponibilité élevée au tir ;
– empêcher que l’arme ne pointe involontairement sur des tiers ;
– montrer sa détermination ;
– faire face à des évènements imprévus ou une menace depuis le haut ;
– en combat de maison et de localité.

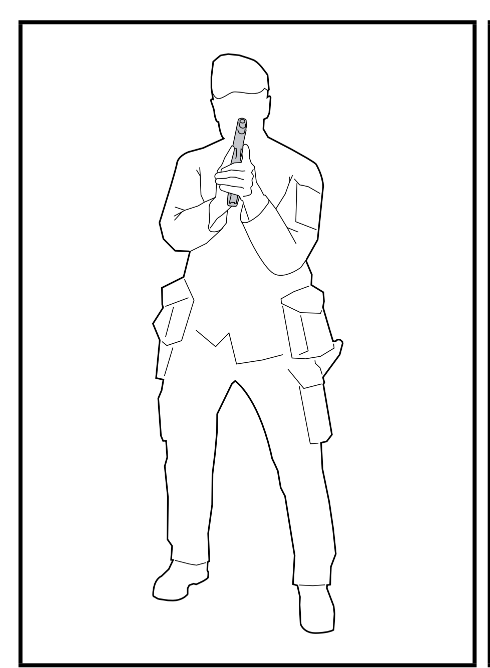


Figure 47 Position d’attente

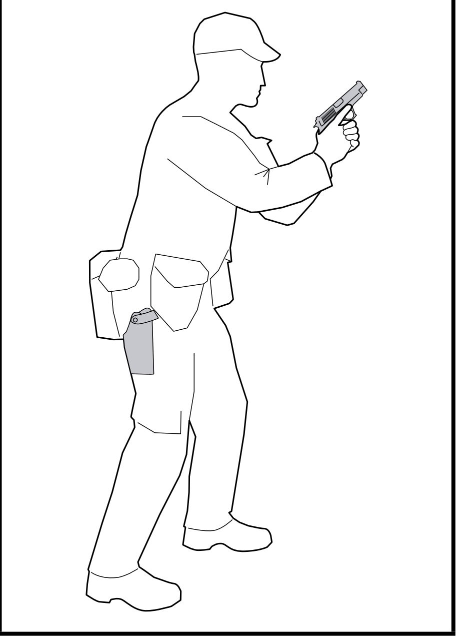


Figure 48 Position d’attente

7 Mises en joue

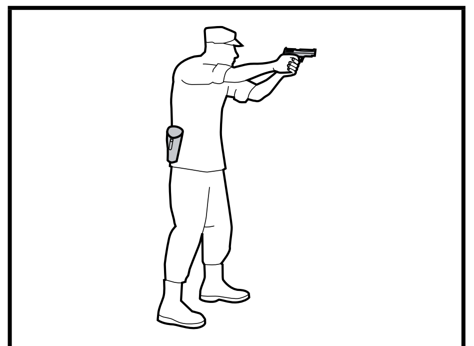
7.1 Mise en joue debout

74 **Description**

– Les pieds sont écartés d'une largeur d'épaules afin de répartir le poids uniformément ;
– les pieds sont parallèles, légèrement décalés ;
– le buste est droit, les épaules légèrement en avant ;
– l'arme, le poignet et l'avant-bras de la main forte sont alignés ;
– le bras faible est légèrement plié ;
– exercer une pression vers l'avant avec le bras fort et tirer le bras faible vers l'arrière afin de créer une pression isométrique permettant un contrôle du recul de l'arme ;
– la tête reste droite.

Utilisation

– Dans les situations d'autodéfense ;
– sous pression de temps ;
– à courte et très courte distance.



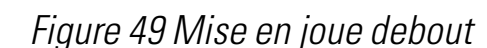


Figure 49 Mise en joue debout



Figure 50 Mise en joue debout

7.2 Mise en joue à genou

75 Description

1. Avancer d'un pas avec le pied faible ;
2. plier les deux genoux en même temps ;
3. si possible, s'asseoir sur le talon faible ;
4. pointer le genou fort à 45° de la direction de tir ;
5. appuyer le coude faible légèrement en avant ou légèrement en arrière du genou faible ;
6. tenir l'arme en position de contact ou de tir.

Utilisation

– Pour réduire sa silhouette ;
– pour gagner en stabilité et en précision pour le tir à moyenne distance ;
– pour profiter d'un couvert de taille moyenne, comme un mur ou un capot de voiture.

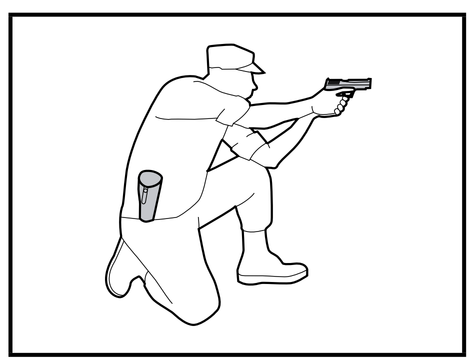


Figure 51 Mise en joue à genou



Figure 52 Mise en joue à genou

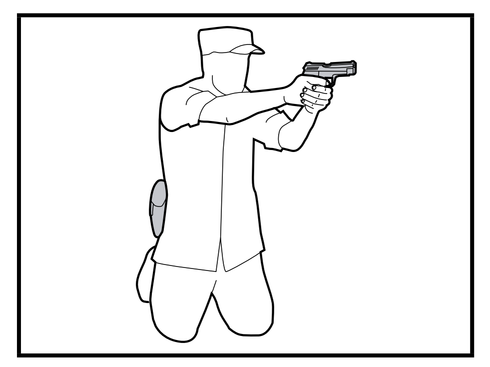
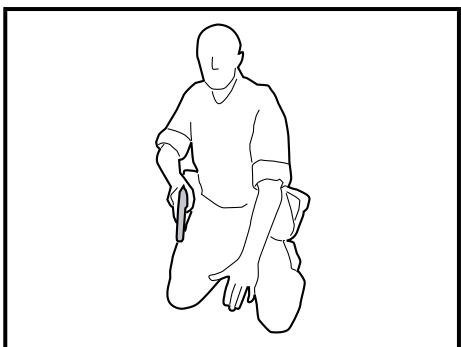


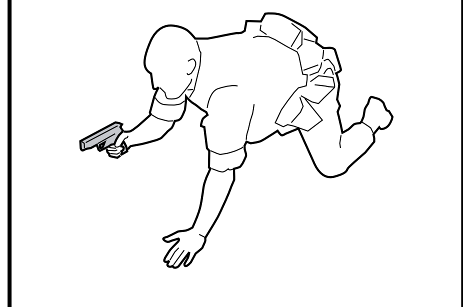
Figure 53 Mise en joue à genou

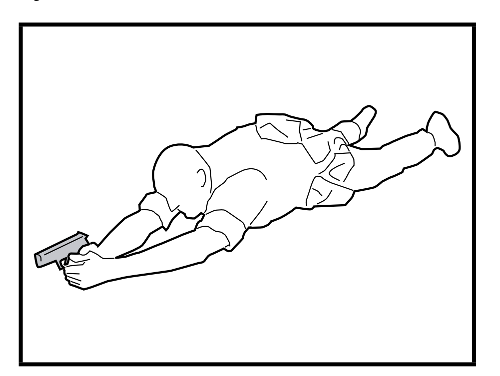
7.3 Mise en joue couchée

76 Description
- Plier les deux genoux en même temps ;
- s'agenouiller ;
- pencher le torse en avant et prendre appui avec la main faible ;
- se coucher par terre ;
- exercer une pression vers l'avant avec le bras fort et tirer le bras faible vers l'arrière afin de créer une pression isométrique permettant un contrôle du recul de l'arme ; si possible, prendre appui sur un support avec l'arme.

Utilisation
- Réduire sa silhouette ;
- gagner de la stabilité pour tirer à longue distance ;
- profiter d'un couvert bas, p. ex. pour tirer sous une voiture.


Figure 54 Genoux à 45° de la direction de tir


Figure 55 Prendre appui avec la main faible


Figure 56 Position du corps par rapport à la direction de tir

77 Mise en joue couchée, sur le flanc

Cette position permet de tirer à travers un obstacle ou le long de celui-ci.

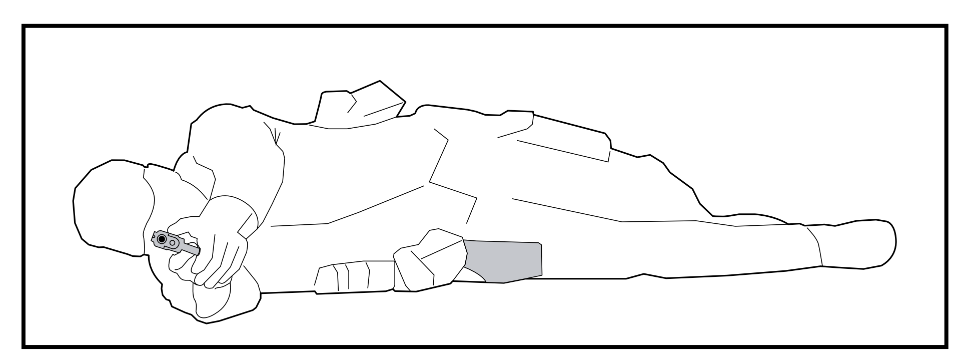


Figure 57 Mise en joue couchée sur le flanc fort

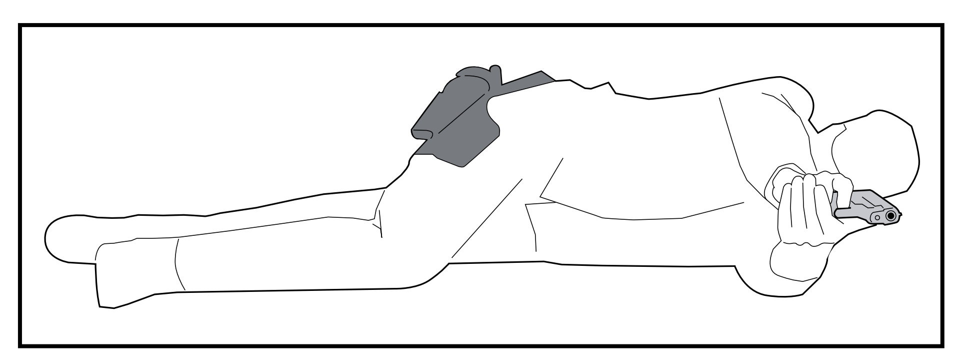


Figure 58 Mise en joue couchée sur le flanc faible

7.4 Tir en stand

78 Le tir en stand se pratique à une ou deux mains ; la mise en joue s'effectue généralement debout.

Lors du tir à une main (voir le point « Tenue de l'arme à une main »), prendre la position ci-après :

- les jambes sont écartées (largeur des épaules) et l'angle d'ouverture des pieds est de 45° environ ;
- le poids est réparti régulièrement sur les deux pieds ;
- la ligne des épaules forme un angle de 10 à 20° par rapport à la ligne de tir ;
- le bras de tir est tendu et levé d'une manière naturelle à la hauteur de l'épaule ;
- la main libre peut être laissée le long du corps et éventuellement légèrement adossée sur la cuisse.

La visée, la respiration et le départ du coup sont conformes aux cinq éléments du tir. Le contrôle du point naturel de visée, ainsi que le soin apporté au départ du coup ont une importance particulière lors du tir de précision en stand.

Pour déterminer le point naturel de visée, fermer les yeux et pointer l'arme en direction générale du but sans tensions latérales. Ouvrir les yeux et contrôler si on est bien aligné. Si le temps le permet, se déplacer latéralement jusqu'à ce qu'on pointe naturellement la cible.

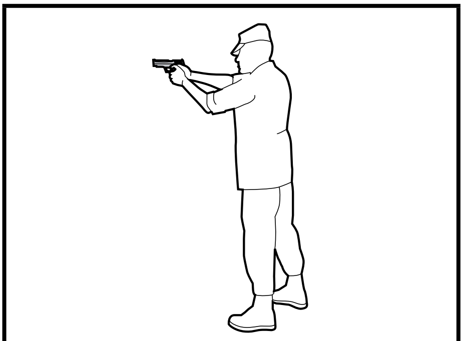


Figure 59 Tir en stand à deux mains



Figure 60 Tir en stand à une main

8 Principes de l’instruction au tir

8.1 Les cinq éléments du tir

1. Prise en main de l’arme = ferme mais non crispée
2. Position de tir = confortable et stable
3. Visée = guidon net
4. Respiration = ne pas y penser
5. Départ du coup = jusqu’en butée

8.1.1 Prise en main de l’arme = ferme mais non crispée

79 **Tenue de l’arme à une main**
Important : l’arme doit toujours être tenue de la même manière, avec la même force, afin de réduire au maximum la dispersion des coups. Une prise en main trop ferme causera un groupement trop bas, une prise en main trop légère un groupement trop haut.

L’arme doit être tenue de la façon suivante :

– saisir le pistolet avec la main forte ; le haut de la poignée doit se trouver dans le creux formé entre le pouce et l’index ;
– la main doit se placer le plus haut possible, en prenant garde de ne pas se faire blesser par le recul du chien ;
– le majeur, l’annulaire et l’auriculaire s’enroulent autour de la poignée, le pouce est placé du côté faible, entre la vis de la poignée et le verrou, avec suffisamment de force pour égaliser la pression exercée du côté fort de l’arme par la paume et l’index.

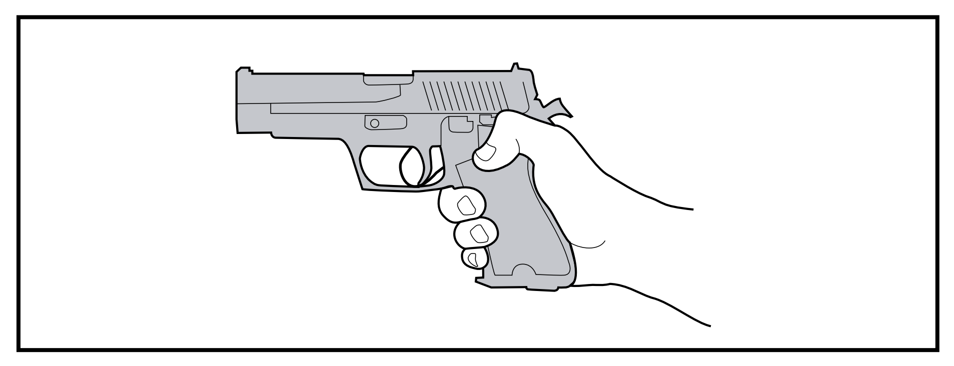


Figure 61 Tenue de l’arme à une main

80 Tenue de l'arme à deux mains

– La main forte tient l'arme exactement comme lors de la prise à une main ;
– la main faible vient s'enrouler autour de la main forte ; la partie libre de la poignée est recouverte par la paume de la main faible ; l'index vient toucher le pontet ;
– la main forte exerce moins de pression que la main faible sur la poignée ; ainsi l'index de la main forte peut exercer la force nécessaire sur la détente pour le départ du coup ;
– la dernière phalange de l'index est en contact avec le pontet ;
– le pouce faible repose sur le pouce fort.

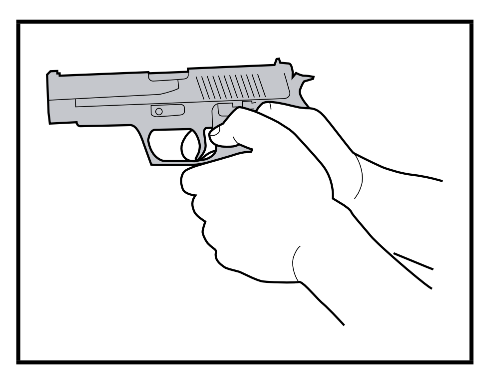


Figure 62 Tenue de l'arme à deux mains

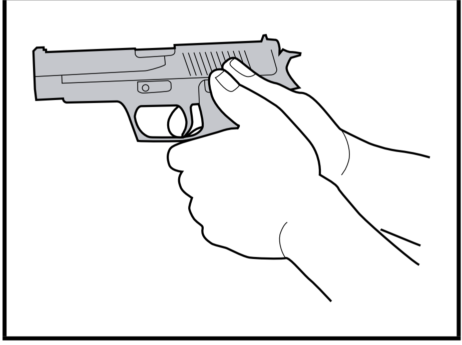


Figure 63 Tenue de l'arme à deux mains, pouces relevés

8.1.2 Position de tir = confortable et stable

81 L'arme doit être tenue à deux mains pour garantir un maximum de stabilité.

Il faut notamment veiller à :

– conserver une position du corps détendue ;
– soutenir l'arme avec les structures osseuses du corps ;
– positionner le corps dans le prolongement de l'arme.

8.1.3 Visée = guidon net

82 Viser consiste à amener sur une même ligne l'œil, le dispositif de visée et la zone à viser du but. Le pistolet est équipé d'un dispositif de visée avec encoche de mire. Le tireur doit veiller à amener le guidon sur le but en focalisant son regard sur le guidon. Il faut donc se concentrer sur ces deux éléments de la visée.

Chez l'être humain, le sens de la symétrie est telle que le guidon est automatiquement assez centré dans la hausse. Le tireur n'a donc pas besoin de se concentrer spécialement sur le centrage exact du guidon dans la hausse. Une position non symétrique des bandes de lumière de part et d'autre du guidon indique que la position du tireur n'est pas correcte. Lorsque le tireur est parfaitement concentré et que la détente a atteint le cran d'arrêt, le coup doit partir dans un délai maximal de 4 à 6 secondes. Une fois ce temps dépassé, l'acuité visuelle baisse rapidement.

En visant, l'œil ne peut pas focaliser sur trois objets (hausse, guidon, cible) se trouvant à différentes distances. De ce fait, l'œil doit focaliser sur le guidon, qui sera vu net, tandis que la hausse et la cible seront floues.

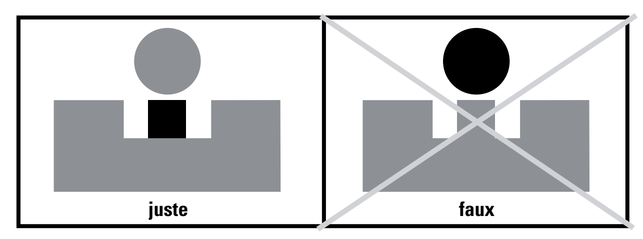


Figure 64 Visée

Lorsque le dispositif de visée est correctement pointé sur le but, les coups touchent ce dernier même si l'arme bouge légèrement. Etant donné qu'il est impossible d'être complètement immobile lors de la visée, le tireur doit faire partir le coup lorsque son arme est pointée sur le centre de la cible.

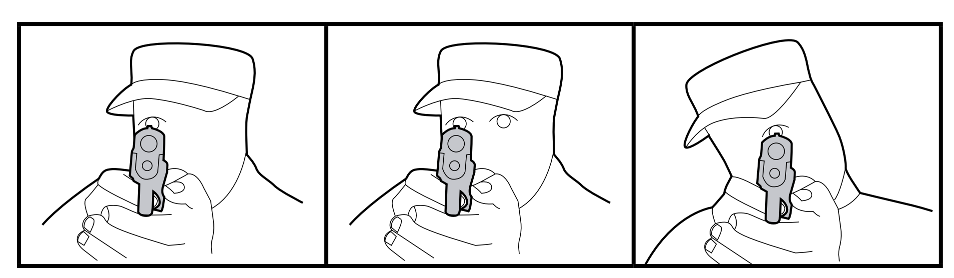


Figure 65 Oeil directeur côté fort *Figure 66 Deux yeux ouverts* *Figure 67 Oeil directeur côté faible*

8.1.4 Respiration = ne pas y penser

83 Lors de la respiration, la poitrine s'étend puis se contracte. Ce mouvement se transmet à l'arme. Pour minimiser cet effet, le tireur doit respirer avec le diaphragme. Lors d'un tir de précision sur un petit but, il faut bloquer la respiration un bref instant pour laisser partir le coup.

Lorsqu'on retient sa respiration, le manque d'oxygène dégrade l'acuité visuelle au bout de quelques secondes (env. 6''). Il faut donc apprendre à coordonner la respiration, la visée et le départ du coup en un temps limité.

En situation d'autodéfense, lorsqu'une grande zone est visée, la respiration n'a pas de conséquence sur les impacts. Le tireur, essoufflé, force sur l'expiration et tire à la fin de cette dernière.

Après la période d'apprentissage, le tireur ne doit plus se concentrer sur sa respiration qui doit se faire de façon naturelle et automatique.

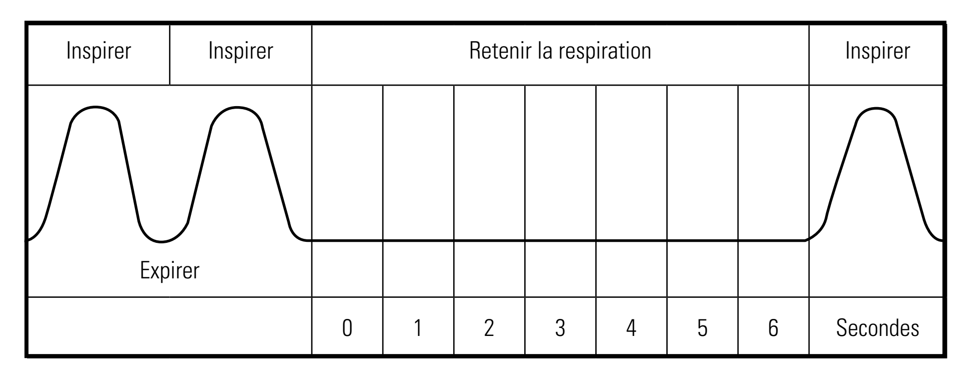


Figure 68 Technique de respiration

8.1.5 Départ du coup = jusqu'en butée

84 Le départ du coup est l'élément le plus important dans l'instruction au tir. La pression de l'index sur la détente doit être exercée dans l'axe du canon pour ne pas modifier l'alignement du guidon sur la cible.

L'index est placé de manière à ce que ce soit le bout du doigt ou la première phalange qui appuie sur la détente. Les deux autres phalanges doivent être libres et ne toucher aucune autre partie de l'arme.

Le tireur doit presser sur la détente de manière régulière et se faire surprendre par le départ du coup.

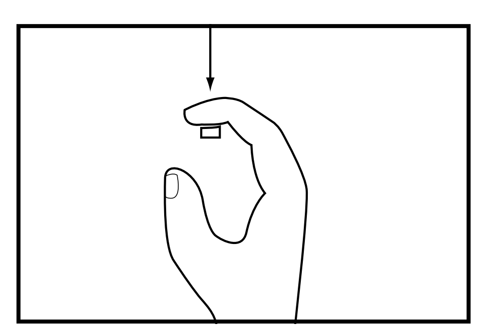


Figure 69 Position de l'index sur la détente

85 Le départ du coup se déroule en quatre temps :
1. trouver le cran d'arrêt ;
2. P-R-E-S-S-E-R progressivement sur la détente jusqu'à ce que le coup parte et que la détente arrive en butée ;
3. maintenir la détente pressée un court instant ;
4. enlever la pression sur la détente, accompagner cette dernière jusqu'en position initiale, puis étendre le doigt le long de l'arme.

Lors de tirs successifs, enlever la pression sur la détente et accompagner cette dernière au-delà du cran d'arrêt (jusqu'à entendre le clic), puis appliquer le même procédé pour le départ du coup suivant.

86 Directives pour l'instruction
De mauvais résultats surviennent lorsque :
- au moment du départ du coup, la ligne de visée ne correspond pas à la ligne de mire, c'est à dire que le guidon n'est pas amené exactement sur le but ;
- le tireur ferme instinctivement les yeux au moment du départ du coup ;
- la technique de départ du coup est mauvaise, c'est à dire que le tireur presse d'un seul coup la détente sans prendre le cran d'arrêt et qu'il « arrache » le coup ;
- le tireur a conscience du moment où le coup va partir ou qu'il exerce un mouvement pour anticiper le recul. Le cas échéant, la position du coup est basse et du côté de la main qui tire ;
- le poignet et le bras de la main forte ne sont pas bloqués par une contraction musculaire ;
- la respiration n'est pas correcte ;
- le tireur souffre d'un gros trouble visuel.

8.2 Les sept étapes du tir

87 Le processus de tir comprend plusieurs étapes. Chacune de ces étapes doit être exercée jusqu'à ce que le tireur parvienne à accomplir l'ensemble du processus en toute fluidité.

1. **Identification**
   Visualiser la menace, localiser et identifier les buts, prendre la décision de tirer ou de ne pas tirer (application des règles de sécurité).

2. **Mise en joue (élévation de l'arme)**
   Amener rapidement son arme à la hauteur des yeux et se mettre aussi vite que possible dans une position de tir adaptée à la situation.

3. **Visée**
   Amener le guidon sur le centre du but en tenant compte de la distance et de la taille du but.

4. **Placement de l'index sur la détente**
   Placer l'index sur la détente dès que le guidon est sur le but (application des règles de sécurité).

5. **Tir**
   Tirer un ou plusieurs coups en coordonnant la visée, la respiration et l'action de l'index sur la détente.

6. **Analyse du but**
   Evaluer si le résultat correspond à l'effet souhaité. Si nécessaire, engager de nouveau son arme (à distance de conversation, les mains des personnes suspectes doivent être visibles).

7. **Scanning et contrôle de l'environnement et de l'efficacité**
   Le scanning consiste à observer le voisinage immédiat du but combattu. Il sert à éviter une focalisation sur la scène (effet tunnel). Le scanning s'opère en abaissant légèrement l'arme et en la maintenant dans la direction du regard, qui balaye le voisinage.

   Le contrôle de l'environnement consiste à évaluer la situation générale, en observant vers l'arrière, par-dessus l'épaule gauche puis l'épaule droite.

   Le contrôle de l'efficacité consiste à se focaliser sur l'adversaire afin de maintenir ce dernier sous contrôle et d'évaluer les effets du tir.

9 Technique d'engagement de l'arme

88 **Généralités**

En situation d'autodéfense, les principes suivants s'appliquent :

- viser est indispensable pour toucher ;
- toucher lentement vaut mieux que rater rapidement ;
- tirer au moins deux coups sur le même adversaire afin d'augmenter la probabilité de toucher la zone vitale et d'accroître l'impact de la munition ;
- la zone visée est le centre de la masse, c'est à dire la poitrine de l'adversaire ;
- après le tir, revenir immédiatement en position de contact et analyser l'efficacité de son tir ;
- dans le cas où un ou plusieurs adversaires sont encore menaçants, tirer à nouveau en appliquant le drill d'échec ;
- si possible, bouger avant et après avoir engagé son arme pour perturber le processus mental de l'agresseur ;
- dès que possible, prendre de la distance par rapport à l'adversaire.

9.1 Genres de feu

89 **Généralités**
Les éléments suivants sont déterminants pour le choix du genre de feu :
- taille, visibilité et densité des buts ;
- distance de tir ;
- temps et munitions à disposition pour combattre les buts ;
- comportement des buts (mobiles ou statiques).

En fonction de la menace, le tireur détermine la zone de but qu'il va viser ainsi que le nombre de coups qu'il va tirer, en respectant le principe de proportionnalité.

9.1.1 Doublette (coup double)

90 La doublette (coup double) est utilisée afin de combattre des buts jusqu'à une distance de 50 m. Le tir de deux coups augmente la probabilité de toucher un organe vital sur l'adversaire et permet de concentrer beaucoup d'énergie sur le but.

Le processus de visée et l'intervalle de temps entre les deux coups dépendent de la distance et de la taille du but. Le premier coup est soigneusement ajusté, tandis que le second est tiré en conservant le même point à viser.

9.1.2 Drill d'échec

91 Dans le cas où l'adversaire n'est pas neutralisé après un tir au coup par coup ou en doublette, tirer à nouveau en changeant le point à viser afin d'obtenir l'effet désiré (si possible, viser la zone du bassin car l'effet de déstabilisation physique est plus important à cet endroit). Si la zone du bassin ne peut être visée, p. ex. en raison d'un couvert, ou que le tir reste sans effet, viser en dernier recours la tête de l'adversaire.

9.1.3 Coup par coup (cpc)

92 Le tir au coup par coup est utilisé pour combattre des buts à distance de conversation.
Au coup par coup, chaque coup est soigneusement ajusté.
Si le but n'a pas été touché avec les deux premiers coups, il faut changer de genre de feu.

9.1.4 Coup par coup rapide (cpcr)

93 Le coup par coup rapide est utilisé pour combattre :
- les buts en mouvement et à longue distance ;
- les buts qui n'ont pas été touchés au coup par coup, ou sur lesquels le tir n'a pas eu d'effet.

Le coup par coup rapide consiste à tirer rapidement plusieurs coups à une cadence de un à deux coups par seconde. Le premier coup est soigneusement ajusté et les coups suivants sont tirés en conservant le même point à viser.

9.2 Pivots

94 L'adversaire se présente rarement en face du tireur. Ce dernier doit donc être en mesure de réagir à toute menace et d'engager son arme à 360°.

Les pivots doivent suivre les principes suivants.

1. Contact visuel
   La tête tourne en premier lieu en direction du danger, afin d'identifier la menace et de décider si l'arme doit être engagée ou non.

2. Pivot
   Les pivots se font avec un mouvement simultané des pieds et des hanches. Le tireur pivote vers la direction où sa tête est tournée ; ses yeux restent fixés sur la menace.

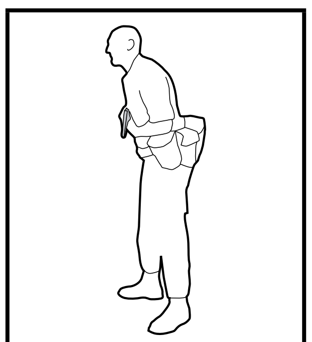


Figure 70 Côté faible

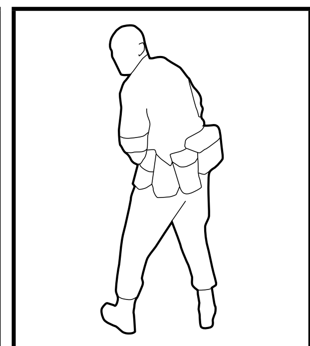


Figure 71 Arrière

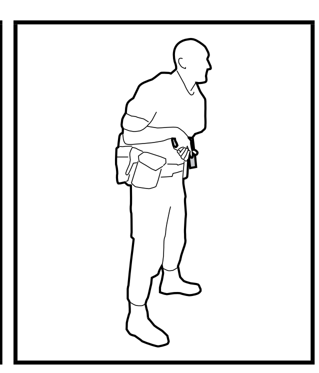


Figure 72 Côté fort



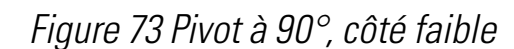


Figure 73 Pivot à 90°, côté faible

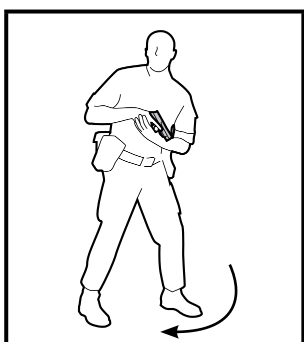


Figure 74 Pivot à 90°, côté fort

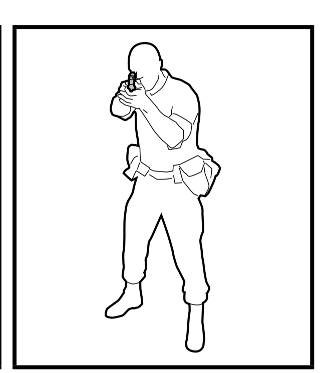


Figure 75 Position finale

9.3 Tir en marchant

95 Pas glissé

Le pas glissé est utilisé lorsque l'usage de l'arme est imminent. Il est possible de se déplacer ainsi dans toutes les directions.

1. Faire mouvement par demi-pas ;
2. déplacer d'abord le pied le plus proche de la direction souhaitée ;
3. ramener l'autre pied.

96 Tir en mouvement

Le tireur se déplace en position d'engagement, de contact ou de tir sans tendre complètement les jambes afin d'amortir ses mouvements. Le haut du corps reste à hauteur constante (« pas du rat »).

Le tireur déroule les pieds dans l'ordre « talon-pointe » pour avancer et « pointe-talon » pour reculer. Pour tirer, il élève son arme à la hauteur des yeux et continue de se déplacer durant le processus de visée. Il adapte ensuite sa cadence de tir en fonction de la distance du but.

La vitesse de déplacement dépend de la capacité du tireur à maintenir le guidon de son arme sur l'adversaire. Si le tireur se déplace trop vite, les secousses causées par ses pas entraîneront une trop grande dispersion du tir. A l'inverse, s'il se déplace trop lentement, il sera une cible facile pour l'adversaire.

9.4 Drill d'urgence

97 Dans les cas où l'arme doit être engagée à une distance de moins de 3 m, il faut essayer, si les circonstances le permettent, de prendre de la distance avec l'adversaire afin d'éviter une saisie de l'arme. Pour cela, reculer en pas glissé d'au moins un pas avant d'engager l'arme ou de faire une sommation. En fonction des circonstances, augmenter ensuite cette distance.

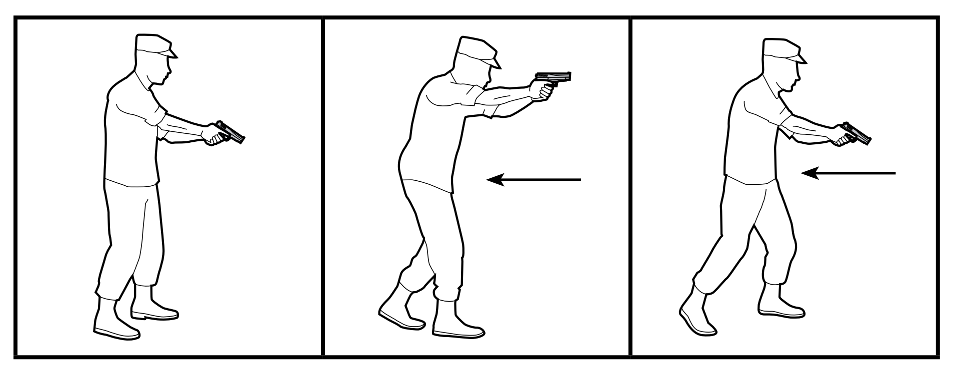


Figure 76 Drill d'urgence *Figure 77 Reculer rapidement* *Figure 78 Augmenter la distance et adopter une position stable*

9.5 Drill de protection de l’arme

98 Si le tireur se trouve acculé et que son adversaire est à portée de main, il doit réagir comme suit.

a) Si l’arme se trouve dans le holster :
   1. se protéger avec la main faible (faire attention à la position de la main) ;
   2. saisir le pistolet, l’amener à hauteur de la hanche et le pointer sur l’adversaire ;
   3. conserver une position stable et ouvrir le feu si nécessaire.

d) Si le tireur se trouve en position de base ou de contact :
   1. se protéger avec la main faible contre les coups et les attaques (faire attention à la position de la main) ;
   2. ramener le pistolet près du corps ;
   3. conserver une position stable et ouvrir le feu si nécessaire.

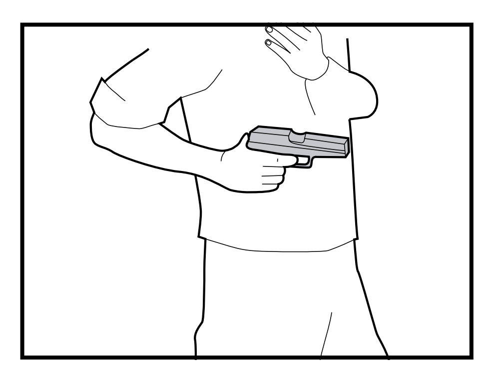


Figure 79 Tir avec l’arme protégée

9.6 Changement d'arme

99 **Généralités**
Dans certaines situations, un changement d'arme peut s'avérer nécessaire, par exemple lorsque l'arme principale est touchée par un dérangement ou si le tireur souhaite bénéficier des avantages d'une autre arme en raison de la nature de la menace, de la distance du but, de l'environnement, ou encore pour respecter le principe de proportionnalité.

100 **Transition pistolet – fusil d'assaut**

1. Ranger le pistolet dans le holster
2. Saisir le fusil d'assaut
   En fonction de la position du fusil (dans le dos, canon vers le bas ou vers le haut), saisir la crosse ou le garde-main avec la main faible ou la main forte et ramener le fusil devant soi.
3. Position de tir
   Saisir la poignée de pistolet avec la main forte, ramener la main faible sur le garde-main et se mettre en position de tir ou de contact.

101 **Transition pistolet – RSG**

1. Ranger le pistolet dans le holster
2. Saisir le RSG
   Saisir le RSG avec la main forte et l'amener en position de conctact ou d'engagement en fonction de la situation.

102 **Transistion RSG – pistolet**

1. Ranger le RSG
   Accorcher le RSG sur l'équipement à l'aide du clip ou le ranger dans une poche.
2. Saisir le pistolet
   Saisir le pistolet avec la main forte et le sortir du holster.
3. Position de contact ou de tir

9.7 Tir avec lumière blanche

103 La lumière blanche permet de localiser et d'identifier l'adversaire et, le cas échéant, d'éblouir un adversaire équipé d'un appareil de vision nocturne. L'utilisation de lumière blanche permet de tirer avec le dispositif de visée normal.
L'éclairage peut être fourni par une lampe de poche tenue par la main faible, fixée sur le pistolet, un projecteur, ou encore par les phares d'un véhicule. Il importe d'éviter de se déplacer avec la lampe de poche allumée, sous peine de dévoiler sa position. Utiliser la lumière aussi brièvement que possible, mais aussi longtemps que nécessaire. Se déplacer ensuite de quelques mètres.

Déroulement possible

1. Indentification
   Allumer la lampe, localiser et identifier la menace.
2. Départ du coup
3. Déplacement
   En fonction de la situation, éteindre la lampe et quitter la trajectoire de tir.
4. Analyse / scanning / contrôle de l'environnement et de l'efficacité
   Rallumer la lampe, évaluer l'efficacité du tir, contrôler si l'environnement comporte d'autres dangers.

104 Lors du tir avec une lampe à lumière blanche, les points suivants doivent être pris en compte :
– le tireur met son arme en joue et tient la lampe de manière adaptée ;
– la lampe est en général tenue de la main faible.

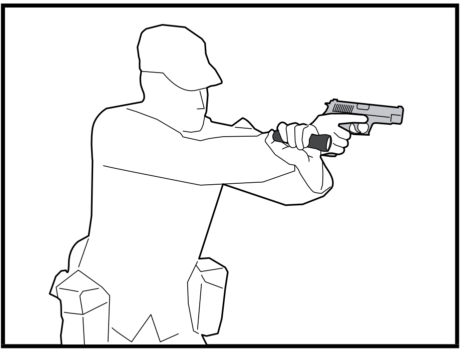


Figure 80 Lampe croisée

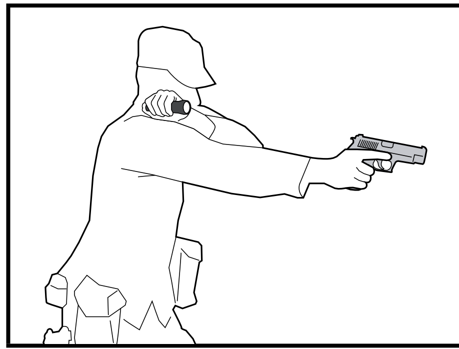


Figure 81 Lampe à hauteur du menton droit

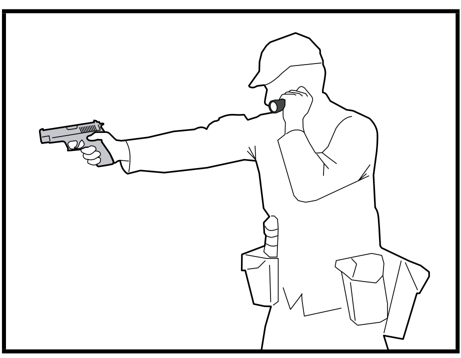




Figure 82 Lampe à hauteur du menton gauche

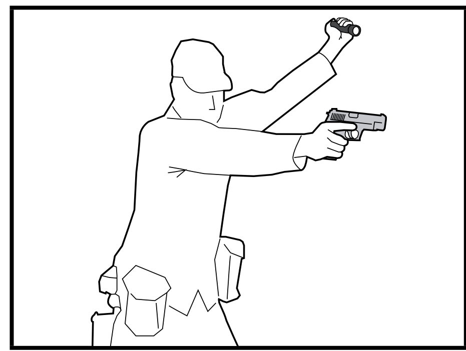


Figure 83 Lampe en l'air

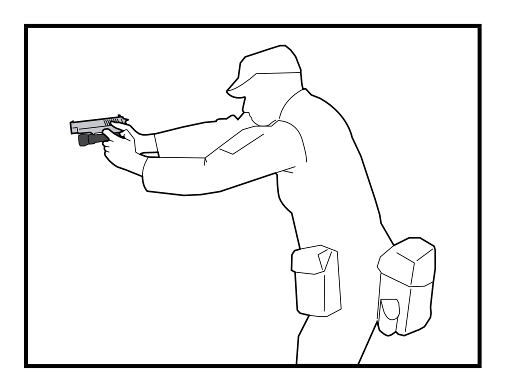


Figure 84 Lampe contre l'arme

9.8 Maniement et tir à une main

105 Ces techniques peuvent être utilisées en cas de blessure du tireur. Elles sont également applicables dans tous les cas où une main du tireur est occupée pour tenir ou saisir quelque chose.

Toutes les techniques décrites précédemment sont applicables par analogie au tir et aux manipulations à une main.

106 Dégainage main forte

Le dégainage main forte seule s’exécute de manière similaire au dégainage pour le tir à deux mains, si ce n’est que le tireur avance le pied fort dans la direction du but.

107 Dégainage main faible

Pour le dégainage main faible seule, le tireur :

- avance le pied faible pour libérer la hanche côté fort ;
- ouvre le holster à l’aide de la main faible ;
- saisit l’arme en prise inverse ;
- coince le pistolet entre les genoux, le canon dirigé à 45° vers l’avant et le bas ;
- change sa prise en main pour engager l’arme.

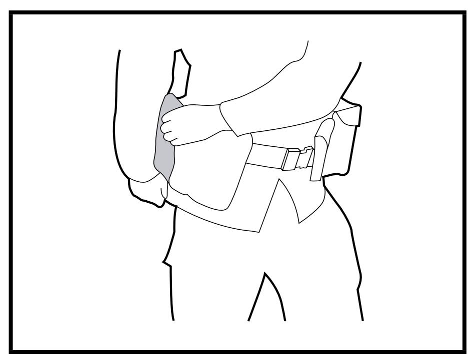




Figure 85 Saisir l’arme avec la main faible

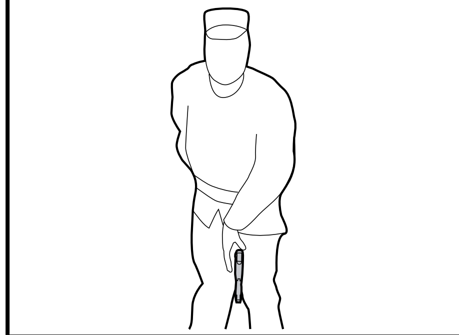


Figure 86 Changement de main

108 Tir à une main

- Les pieds sont écartés d'une largeur d'épaules afin de répartir le poids uniformément ;
- les pieds sont parallèles, légèrement décalés ;
- le buste est droit, les épaules légèrement en avant ;
- l'arme, le poignet et l'avant-bras fort sont alignés ;
- les muscles du bras sont tendus, le coude légèrement fléchi ;
- la main faible est posée sur la poitrine ;
- la tête est droite.

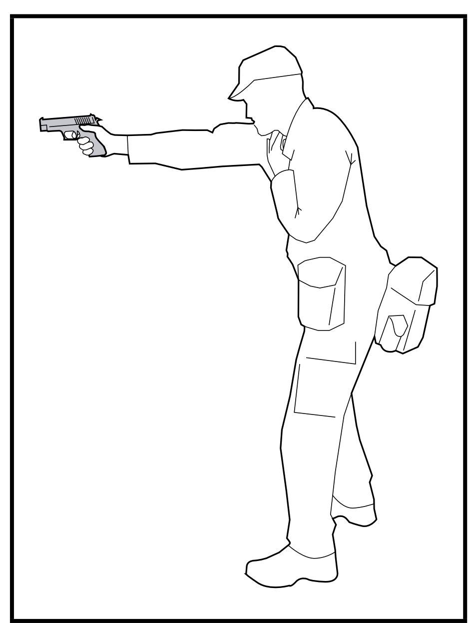


Figure 87 Mise en joue à une main, de face

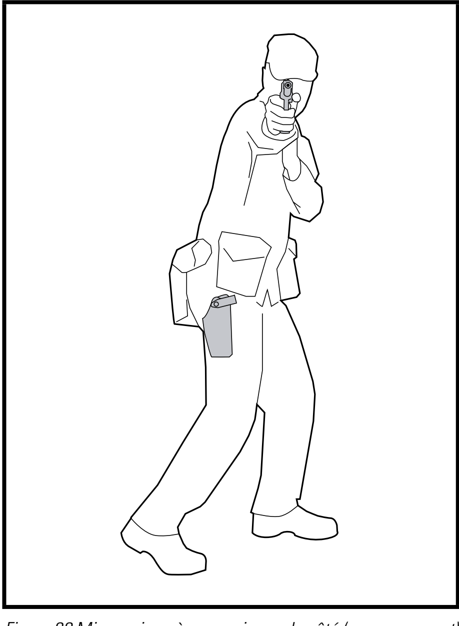


Figure 88 Mise en joue à une main, sur le côté (en mouvement)

109 Changement de magasin à une main
Pour le changement de magasin, le tireur coince l’arme entre les genoux ou entre la cuisse et le mollet, sort le magasin entamé et le range dans son équipement, puis introduit le nouveau magasin avant de prendre la position de contact.

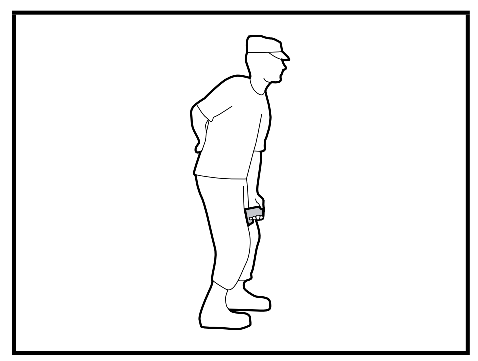


Figure 89 Changement de magasin à une main, debout

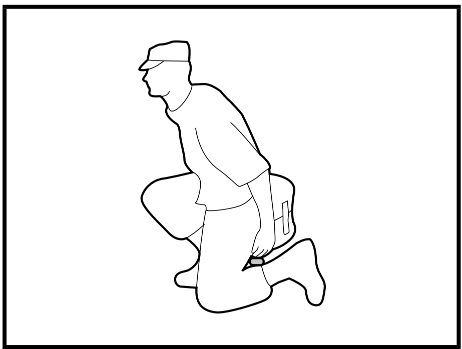


Figure 90 Changement de magasin à une main, à genou

110 Recharge à une main
La recharge se fait de manière analogue au changement de magasin, si ce n’est que le tireur presse le verrou de culasse vers le bas après avoir introduit le magasin.
Pour le tir avec la main gauche, le tireur doit libérer la culasse en accrochant la hausse sur le ceinturon, la semelle ou un objet rigide.

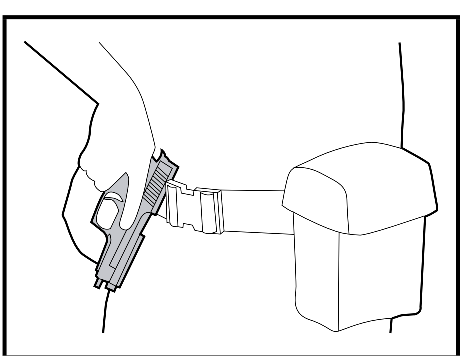


Figure 91 Mouvement de charge à l’aide du ceinturon



Figure 92 Mouvement de charge à l’aide de la chaussure

111 Elimination des dérangements à une main

Pour traiter les dérangements à une main, appliquer par analogie les manipulations à deux mains.

112 Réaction immédiate à une main

Procédé

- Le tireur frappe la base du magasin sur la cuisse pour être sûr que ce dernier est bien inséré ;
- mouvement de charge en accrochant la hausse sur le ceinturon, la semelle ou un objet rigide.

113 Réaction complémentaire à une main

Procédé

1. Verrouiller la culasse en arrière en accrochant la hausse sur le ceinturon, la chaussure ou un objet rigide ;
2. coincer le pistolet entre les genoux ou entre la cuisse et le mollet pour ôter le magasin ;
3. faire les mouvements de charge pour nettoyer la chambre à cartouche, en accrochant la hausse sur le ceinturon, la chaussure ou un objet rigide ;
4. coincer le pistolet entre les genoux ou entre la cuisse et le mollet pour introduire un nouveau magasin ;
5. mouvement de charge en accrochant la hausse sur le ceinturon, la chaussure ou un objet rigide, ou encore appuyer sur le verrou de culasse ;
6. poursuivre la mission.

Annexe 1 – Commandements de tir

Le tableau ci-après est un récapitulatif de différents commandements. Il ne saurait constituer un schéma à suivre.

Commandement	Activité du tireur	Remarques
« Chargez ! »	Charger l'arme	L'arme est chargée
« Préparez-vous ! »	Arme prête au tir (CPS, viseur, changement de magasin, recharger) et prendre la position de départ	Prendre la position de départ
« Prêt ? »	Garder la position	Si personne ne se manifeste, le moniteur déclenche le feu
« Feu ! »	Viser et tirer	Ce commandement peut également être donné par un coup de sifflet, par l'apparition d'une cible, etc.
« Halte ! »	Arrêter le tir et détendre le chien	Garder son emplacement et suivre les ordres du moniteur
« Holster ! »	Ranger l'arme dans le holster	
« Ligne libre ! »	Possibilité de se déplacer aux cibles	Avant ce commandement, tout mouvement sur la ligne de tir est interdit
« Retrait des cartouches ! »	Effectuer le retrait des cartouches, ranger l'arme (holster) et les magasins (équipement)	Suivre les ordres du moniteur
« Contrôle du canon ! »	Préparer l'arme pour le contrôle du canon	
« Contrôle du retrait des cartouches ! »	Préparer l'arme pour le contrôle du retrait des cartouches	Toutes les munitions doivent être préalablement déposées dans le parc à munitions.

Remarques

– Le tireur est responsable du rechargement de son arme et ne reçoit aucun ordre à ce sujet.
– Il doit contrôler que ses magasins soient en bon état et pleins, et que son arme soit toujours prête au tir.

Annexe 2 – Analyse de la répartition des impacts

Dispersion horizontale	Dispersion verticale	Dispersion sur l'ensemble de la cible	Impacts groupés à 1h	Impacts groupés à 4h
Mauvaise position de tir Mauvaise tenue de l'arme Balancement du corps vers l'avant	Mauvaise condition physique Balancement du corps d'avant en arrière Respiration pendant la visée Coups arrachés	Appréhension du départ des coups Coups arrachés dans une direction et répartis sur l'ensemble de la cible Pas d'erreur particulière, mais pas d'application lors du départ des coups	Compensation du départ du coup avec le poignet Le tireur exercice une pression contre l'arme avec sa paume lors du départ du coup Forte pression exercée par le pouce	Le tireur presse la détente de manière saccadée (coups arrachés) Compensation du départ du coup avec le poignet
Impacts groupés à 6h	Impacts groupés à 8h	Impacts groupés à 9h	Impacts groupés à 10h	Impacts groupés à 12h
Baisse de la concentration, manque d'application, effort trop bref Visée lacunaire (guidon fin) Force déclinante dans la tenue de l'arme	Le tireur presse la détente de manière saccadée (coups arrachés) Inclinaison de l'arme vers la gauche et le bas	Pression de la détente non linéaire L'index touche la carcasse Visée lacunaire (guidon trop à gauche)	Le tireur tire son arme en arrière lors du départ des coups Compensation du départ du coup avec le coude Tenue de l'arme trop lâche	Visuel «mordu» Le tireur tire son arme en arrière lors du départ des coups Visée lacunaire (guidon plein)

Impressum

Editeur Armée suisse
Auteur Cdmt instr, CIA
Premedia Centre des médias électroniques CME
Distribution Office fédéral des constructions et de la logistique OFCL

Tirage 2000 07.2019

Internet https://www.lmsvbs.admin.ch

Règlement 53.103 f
SAP 2529.0741

Imprimé à 100% sur du papier recyclé à partir de matières premières certifiées FSC

